INHALT

Kapitel 1

AM ANFANG 3

Kapitel 2

NEUES 8

Kapitel 1

AM ANFANG

EINLEITUNG

Willkommen bei Beyond the Sword!

Willkommen beim *Beyond the Sword*-Add-On für *Sid Meier's Civilization IV*! *Beyond the Sword (BtS)* erweitert die *Civilization IV*-Welt um neue Spielkonzepte, neue Zivilisationen, neue Staatsoberhäupter, neue Gebäude und neue Einheiten sowie aufregende neue Szenarios. Darüber hinaus enthält die *BtS*-Installations-DVD alle bis zum Erscheinungsdatum dieses Produkts verfügbaren Updates zum ursprünglichen *Civilization IV*-Spiel. Zukünftige Updates werden auch weiterhin auf der *Civilization IV*-Internetseite (siehe Seite 7) zum Download bereitgestellt.

Wichtig: Beachten Sie bitte, dass *Sid Meier's Civilization IV* bereits auf Ihrem Computer installiert sein muss, damit dieses Add-On gespielt werden kann. Ohne *Civilization IV* ist das *BtS*-Add-On nicht spielbar! Weitere Informationen zur Installation des Add-Ons finden Sie im Abschnitt Installation. Das vorige Add-On zu *Civilization IV* – *Civilization IV: Warlords* – muss für *BtS* hingegen nicht installiert sein. (Sollten Sie *Warlords* noch nicht gespielt haben, lohnt es sich, dies nachzuholen, denn auch dieses Add-On hat zahlreiche interessante neue Spielmöglichkeiten zu bieten.)

Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch beschreibt die Neuerungen, die Sie im *BtS*-Add-On erwarten. Es ist in vier Kapitel und einen Anhang unterteilt. Grundsätzlich ist es nicht notwendig, erst das ganze Handbuch durchzulesen, bevor Sie *BtS* genießen können. Insbesondere erfahrene *Civilization IV*-Spieler können sich problemlos einfach geradewegs ins Spielgeschehen stürzen. Es reicht vollkommen aus, das Handbuch erst dann zu Rate zu ziehen, wenn irgendetwas unklar erscheint.

Die im Spiel abrufbare „Zivilopädie“ liefert umfassende Informationen über sämtliche Inhalte dieses Add-Ons. Wenn Sie Näheres über ein in diesem Handbuch angesprochenes Thema erfahren möchten, empfiehlt es sich in jedem Fall, dieses Ingame-Nachschlagewerk zu konsultieren. Mehr dazu erfahren Sie in den folgenden Abschnitten.

Kapitel 1: AM ANFANG

Der einleitende Text, den Sie gerade lesen.

Kapitel 2: NEUES

Dieses Kapitel enthält Beschreibungen der neuen Zivilisationen, Staatsoberhäupter, Gebäude und Einheiten im *BtS*-Add-On.

Kapitel 3: NEUE SZENARIOS UND MODS

In diesem Kapitel finden Sie nähere Informationen über die neuen Szenarios und Mods im *BtS*-Add-On.

Kapitel 4: REGELÄNDERUNGEN UND UPDATES

Das Kapitel 4 erläutert die neuen Regeln und Regeländerungen, die sich aus früheren Updates und Patches zu *Civilization IV* und diesem Add-On ergeben.

ANHANG

Im Anhang finden Sie neben den Tastaturbefehlen auch die Credits, die Garantiebedingungen, Kundendienstinformationen sowie Copyright-Hinweise.

DIE ZIVILOPÄDIE

Während der Installation des *BtS*-Add-Ons wird die *Civilization IV*-Zivilopädie automatisch aktualisiert und um die umfangreichen Informationen zu den Neuerungen in diesem Add-On ergänzt. Es empfiehlt sich daher, bei Bedarf auf diese Informationsquelle zurückzugreifen.

Beachten Sie bitte, dass auch separate Beschreibungen für die *BtS*-Spielszenarios und -Mods inklusive der darin enthaltenen Spielelemente in die Zivilopädie aufgenommen wurden. Ein szenariospezifisches Spielelement, das im Hauptspiel nicht verwendet wird, ist daher ausschließlich im zugehörigen Zivilopädie-Eintrag des betreffenden Szenarios zu finden, nicht jedoch in der Zivilopädie des Hauptspiels.

Sie erreichen die Zivilopädie über das Hauptmenü des Spiels. Alternativ können Sie im laufenden Spiel auch das ?-Symbol in der oberen rechten Ecke des Kartenbildschirms anklicken, um die Zivilopädie zu öffnen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Die Systemanforderungen für das *BtS*-Add-On entsprechen denen für das Hauptspiel *Sid Meier's Civilization IV*.

Sid Meier's Civilization IV

Um das *BtS*-Add-On spielen zu können, muss *Sid Meier's Civilization IV* auf Ihrem Computer installiert sein!

Minimum-Systemanforderungen

Intel Pentium 4, AMD Athlon oder äquivalenter Prozessor mit 1,2 GHz

512MB RAM

64-MB-Grafikkarte mit Hardware T&L (GeForce 2, Radeon 7500 oder besser)

DirectX 7-kompatible Soundkarte

DVD-ROM-Laufwerk

1,8 GB freier Festplattenspeicher

DirectX 9.0c (enthalten)

Empfohlene Systemanforderungen

Intel Pentium 4, AMD Athlon oder äquivalenter Prozessor mit 1,8 GHz

1GB RAM

128-MB-Grafikkarte mit DirectX 9.0c-Unterstützung (Pixel- und Vertex-Shader)

Sound Blaster® X-Fi™-Serie

DVD-ROM-Laufwerk

1,8 GB freier Festplattenspeicher

DirectX 9.0c (enthalten)

Unterstützte Betriebssysteme

Windows Vista, Windows XP Home oder Professional (mit Service Pack 1 oder höher), Windows 2000 (mit Service Pack 1 oder höher)

INSTALLATION

Legen Sie die DVD von *Sid Meier's Civilization IV*: *Beyond the Sword* in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Klicken Sie auf "Installieren", um die Installation des Add-Ons zu starten.

Damit das BtS-Add-On installiert werden kann, muss *Sid Meier's Civilization IV* auf dem Computer vorhanden sein!

WICHTIGER HINWEIS ZU GRAFIK- UND SOUNDAUSGABE SOWIE BESTMÖGLICHER PERFORMANCE:

In *Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword* werden die neuesten Rendertechniken für Spezialeffekte und Echtzeit-Performance eingesetzt. Das Spiel wurde unter Verwendung von Grafikkarten des Typs NVIDIA® GeForce™ FX Serien 6, 7 und 8 entwickelt und getestet. Die von den Entwicklern vorgesehene Performance lässt sich am besten mit einer NVIDIA GeForce 8-Grafikkarte erzielen, welche die Aktivierung aller NVIDIA-Funktionen für Spezialeffekte bei höheren Auflösungen im Spiel erlaubt.

EAX® ADVANCED HD™ liefert realistische Soundeffekte zur Simulation der Geräuschkulissen verschiedener akustischer Umgebungen in *Civilization IV: Beyond the Sword*. Die EAX® ADVANCED HD™-Akustikmodelle werden während des Spiels dynamisch angepasst. Das großartige Sounderlebnis mit EAX® ADVANCED HD™ wird ausschließlich durch den Einsatz einer Soundkarte der Sound Blaster® X-Fi™-Serie ermöglicht.

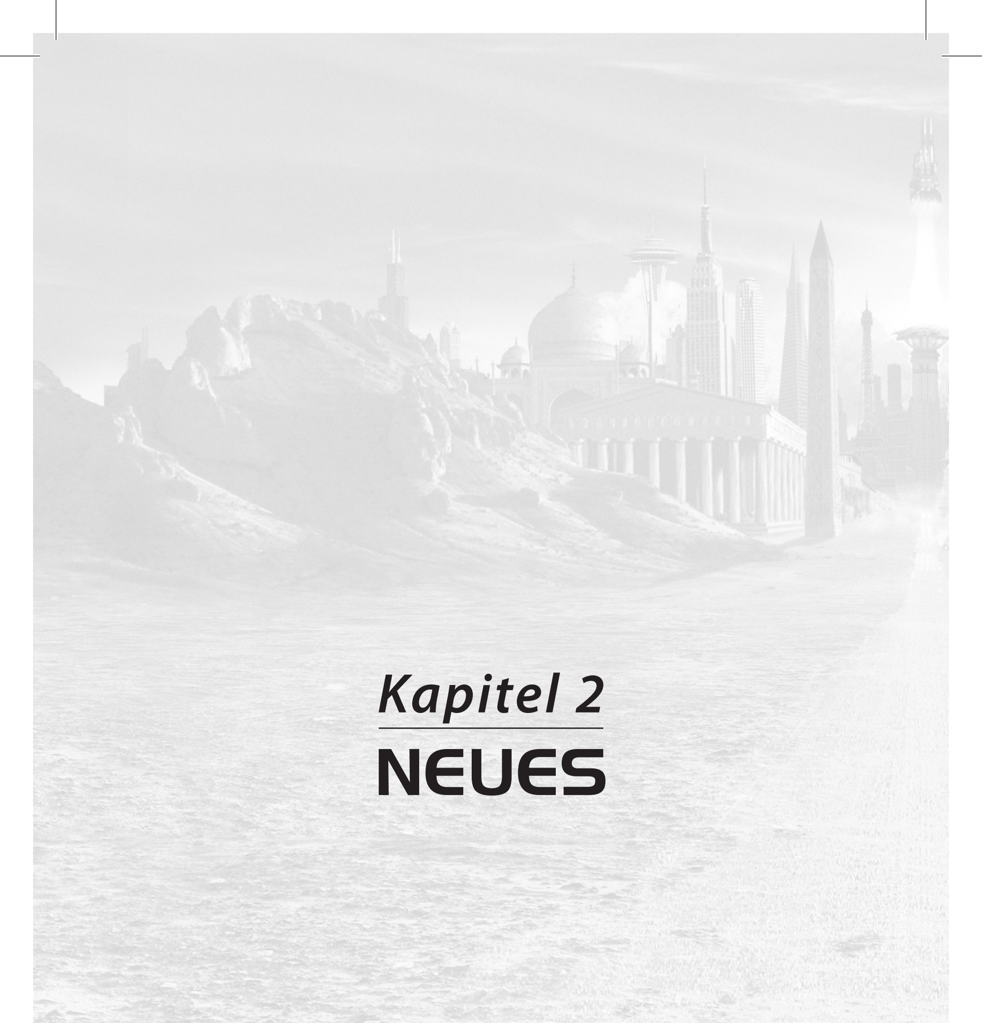
EIN SPIEL STARTEN

Der Spielstart erfolgt genauso wie beim Hauptspiel *Civilization IV*, allerdings wurde das Einzelspieler-Menü um die Option „*Beyond the Sword-Inhalte*" ergänzt. Klicken Sie darauf, um eins der in diesem Add-On enthaltenen Szenarios oder Mods zu starten. Weiterführende Informationen zu den *BtS*-Szenarios und -Mods erhalten Sie in Kapitel 3.

DIE CIVILIZATION IV-INTERNETSEITE

Auf der *Civilization IV*-Internetseite finden Sie aktuelle Meldungen, Tipps und Informationen zu *Civilization IV* und dem *BtS*-Add-On. Darüber hinaus bietet die Seite auch Links auf Fan- und andere Sites, auf denen Sie sich mit anderen Spielern austauschen oder *Civilization IV*-Onlinespielen anschließen können. Diese Internetseite wird regelmäßig aktualisiert und ist zweifellos immer einen Besuch wert.

Die Adresse lautet: **www.2kgames.de/civ.**



Kapitel 2

NEUES

EINLEITUNG

Das *Beyond the Sword*-Add-On erweitert *Civilization IV* um eine Reihe interessanter neuer Spielelemente, darunter auch einige, die bereits mit dem vorherigen Add-On *Civilization IV*: *Warlords* eingeführt wurden. Diese Neuerungen werden nachfolgend kurz beschrieben. Eine vollständige Auflistung der Änderungen und Neuheiten in diesem Add-On finden Sie in der Zivilopädie unter *„Beyond the Sword-Konzepte*“.

EIGENSCHAFTEN DER STAATSOBERHÄUPTER

In Warlords wurden bereits einige neue Eigenschaften der Staatsoberhäupter ergänzt, die auch in diesem Add-On wieder zum Einsatz kommen. Außerdem wurde zur Verbesserung der Spielbalance die bereits vorhandene Eigenschaft „Expansiv“ modifiziert. Nun wurde wieder eine Reihe von Eigenschaften verändert, um diesen Modifizierungen Rechnung zu tragen. Eine genaue Beschreibung der Eigenschaften jedes einzelnen Staatsoberhauptes finden Sie in der Zivilopädie.

Neue Eigenschaften aus dem Warlords-Add-On

CHARISMATISCH

Effekt: +1 Zufriedenheit pro Stadt, +1 Zufriedenheit durch Monumente und Funktürme und -25% erforderliche Erfahrungspunkte für Beförderungen von Einheiten.

IMPERIALISTISCH

Effekt: Doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Große Generäle, +50% schnellere Produktion von Siedlern.

SCHÜTZEND

Effekt: Kostenlose Beförderungen „Garnison I“ und „Drill I“ für Bogenschützen und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Stadtmauern und Schlösser.

Geänderte Eigenschaft

EXPANSIV

Effekt: +2 Gesundheit pro Stadt, 25% schnellere Produktion von Bautrupps, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Nahrungslager und Häfen.

(Im Warlords-Add-On ermöglichte die Eigenschaft „Expansiv“ noch eine 50% schnellere Produktion von Bautrupps.)

DER GROSSE GENERAL

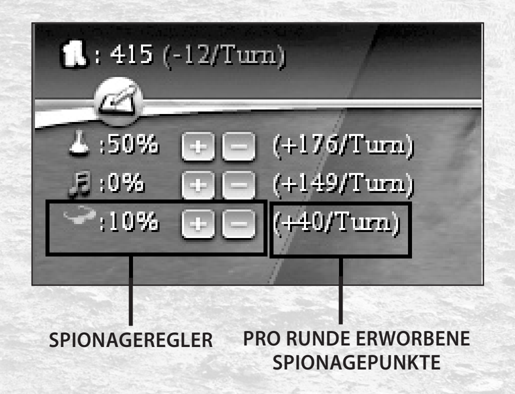
Der Große General kam bereits im Warlords-Add-On zum Einsatz. Diese Einheit wird verfügbar, sobald Ihre Einheiten genügend Erfahrungspunkte im Gefecht erworben haben. (Den Fortschritt der von Ihnen gesammelten Erfahrungspunkte können Sie im Militärberater-Bildschirm [F5] überprüfen.) Unmittelbar nach der Bereitstellung eines Großen Generals können Sie ihn mit einer anderen Einheit im Feld zusammenschließen. Dadurch werden insgesamt 20 Erfahrungspunkte gleichmäßig auf alle Einheiten verteilt, die sich auf demselben Geländefeld befinden. Alternativ können Sie den Großen General auch als Großen Militärausbilder in eine Stadt entsenden oder ihn mit der Errichtung einer Militärakademie beauftragen. Nähere Informationen hierzu finden Sie in der Zivilopädie.

SPIONAGE

Die Erweiterung dieses Spielsystems ermöglicht Ihnen die Durchführung wirkungsvoller Geheimoperationen gegen Ihre Feinde. Mithilfe der Spionage können Sie gegnerische Modernisierungen vernichten, Revolten in feindlichen Städten entfachen und auch neueste Technologien stehlen. Allerdings stehen Ihren Widersachern natürlich die gleichen Möglichkeiten zur Verfügung, deshalb sollten Sie auch Spionageabwehrmaßnahmen treffen.

Der Einsatz von Spionageaktivitäten ist zwar wirkungsvoll – aber auch teuer. Da Sie einen Teil Ihrer Wirtschaftseinnahmen für die damit verbundenen Kosten aufwenden müssen, reduzieren sich andererseits die finanziellen Mittel, die Sie in die Erforschung neuer Technologien, die kulturelle Fortentwicklung, die Modernisierung Ihrer Einheiten etc. investieren können. Wägen Sie diese gegensätzlichen Aufwendungen so ab, dass sie Ihrem Spielstil am besten entsprechen und Sie erfolgreich zum Ziel gelangen können.

Die folgenden Abschnitte beschreiben das erweiterte Spionagesystem. Zusätzliche Informationen finden Sie in der Zivilopädie.





KLICKEN SIE AUF DEN SPIONAGE-BUTTON, UM ZUM SPIONAGEBILDSCHIRM ZU GELANGEN

Spionagepunkte

Die Spionage wird nach der Erforschung der Technologie „Schrift" verfügbar und im oberen linken Bereich des Hauptbildschirms erscheint unterhalb der Forschungs- und Kulturregler dann auch der „Spionageregler". Hier stellen Sie den Anteil Ihres Einkommens ein, den Sie für Spionageaktivitäten aufwenden wollen (und reduzieren damit zugleich die für Forschung und Kultur verfügbaren Beträge), wodurch Sie in jeder Runde „Spionagepunkte" erwirtschaften. Außerdem liefern Ihnen bestimmte Gebäude und Wunder ebenfalls Spionagepunkte, ohne Ihre Schatzkammer zu belasten.

Diese Punkte können dann im „Spionagebildschirm" ihrem Zweck zugewiesen werden.



Spionagebildschirm

Der Spionagebildschirm ist in zwei Bereiche unterteilt: Auf der linken Seite können Sie Ihre Spionagepunkte gegen die Ihnen bekannten Zivilisationen einsetzen und auf der rechten Seite werden die verfügbaren Missionen und ihre Kosten (in Spionagepunkten) angezeigt.

Anzeige für die Spionagepunktzuweisung

Anfangs sind alle Ihre Spionagepunkte gleichmäßig auf sämtliche Zivilisationen aufgeteilt, die Ihnen bis zu diesem Zeitpunkt bekannt sind. Sie können die Punktverteilung jedoch auf der linken Seite des Spionagebildschirms auch ändern (durch Anklicken der „+"- oder „-"-Symbole neben dem Bild des gewünschten Gegners).

Durch Erhöhung der „Gewichtung" neben dem Bild eines Gegners erhöhen Sie den Anteil der Spionagepunkte, die Sie gegen ihn einsetzen wollen. Wenn Sie also die Gewichtung für einen Gegner auf „1" setzen und die eines anderen auf „0" belassen, werden alle Spionagepunkte, die Sie in jeder Runde erhalten, dem ersten Gegner zugewiesen. Erhöhen Sie die Gewichtung eines Gegners auf „2", während Sie zwei andere Gegner auf „1" einstellen und einen weiteren auf „0" belassen, werden dem ersten Gegner doppelt so viele Punkte wie dem zweiten und dritten zugewiesen, während der vierte gar keine Punkte erhält usw. (Genaueres hierzu erfahren Sie in der Zivilopädie.)

Der „SP"-Wert neben der Gewichtung gibt an, wie viele Punkte Sie bereits gegen diesen Gegner eingesetzt haben. Die darunter befindliche Prozentangabe repräsentiert die Kosten für die Durchführung von Spionagemissionen gegen einen Widersacher. Dieser Wert stellt den Spionagepunktbonus oder -malus dar, den Sie erhalten, wenn Sie eine dieser Missionen gegen einen ausgewählten Gegner ausführen, und basiert auf der Anzahl der Punkte, die Sie im Laufe des Spiels gegen diesen Gegner investiert haben. Liegt er unter 100%, bedeutet dies, dass Sie mehr Spionagepunkte gegen ihn aufgewendet haben als er gegen Sie und dass Ihre Missionen mit einem Punktnachlass ausgeführt werden können. Ist der Wert höher als 100%, hat Ihr Gegner mehr Spionagepunkte gegen Sie aufgewendet als umgekehrt, so dass sich die Kosten für die von Ihnen ausgeführten und gegen diesen Gegner gerichteten Spionagemissionen erhöhen.

Die Anzeige in der Mitte der Liste gibt exakt wieder, wie viele Spionagepunkte Sie pro Runde gegen den betreffenden Gegner hinzugewinnen.

Anzeige für die Missionszuweisung

Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich eine Liste aller Spionagemissionen samt der zugehörigen Kosten. Sobald Sie das Bild eines Gegners anklicken, den Sie ausspionieren möchten, werden alle sichtbaren Städte seiner Zivilisation eingeblendet. Wollen Sie in einer dieser Städte eine Mission ausführen, müssen Sie sie nur in der Liste anklicken.

Die Missionskosten orientieren sich an mehreren Faktoren, einschließlich der Größe der Stadt, ihrer Entfernung zu Ihrer eigenen Zivilisation, der vorherrschenden Religionen und des gegenwärtigen Zeitalters. Werden die Kosten für eine Mission nicht angezeigt, sind genauere Angaben nötig, um die exakte Kostenhöhe zu ermitteln. (Im Allgemeinen erfordern diese Missionen, dass ein Spion auf einem Zielgeländefeld positioniert wird, wobei der genaue Standort des Spions über die endgültigen Kosten entscheidet.)

Die Kosten für Spionagemissionen steigen im Laufe des Spiels an.

Spione

Die Ausbildung von Spionen ist nach der Erforschung der Technologie „Schrift“ möglich. Diese Einheiten sind ausschließlich für andere Spione sichtbar. Sie können unerforschtes und von anderen Zivilisationen besetztes Gebiet betreten und besitzen von Anfang an die Beförderung „Kommando“, die es ihnen erlaubt, feindliche Straßen zu benutzen.

Sofern er sich an einem geeigneten Standort befindet, kann ein Spion je eine Spionagemission (siehe unten) pro Runde ausführen. Und je länger ein Spion an einem Ort bleibt, desto günstiger werden die gegen dieses Geländefeld gerichteten Spionagemissionen.

Spione können nicht auf normale Art und Weise vernichtet, sondern müssen von anderen Spionen entlarvt werden und können dann keine Spionageeinsätze mehr durchführen, wodurch sie nutzlos werden. Alternativ können sie auch im Rahmen der „Spion in der Nähe töten“-Mission (siehe unten) ausgeschaltet werden. Wenn Sie feindliche Spione von Ihrem eigenen Territorium fernhalten wollen, sollten Sie die passive Mission „Spione können unsere Grenzen nicht überwinden“ nutzen.

Missionen

Damit er eine Spionagemission ausführen kann, muss der Spion seine Runde in der Zielstadt bzw. auf dem Zielgeländefeld beginnen. Klicken Sie auf den Aktionsbutton „Spionagemission“ des Spions. Daraufhin wird das Menü „Spionagemission auswählen“ eingeblendet, das alle an diesem Standort verfügbaren Missionen auflistet. Um den Spion mit einer Mission zu beauftragen, klicken Sie einfach den gewünschten Eintrag an. Nach Beendigung der Mission löst sich die Spion-Einheit auf.

Zur Verfügung stehende Spionagemissionen sind:

Modernisierung sabotieren: Zerstören Sie eine feindliche Modernisierung oder Straße.

Gebäude sabotieren: Zerstören Sie ein Gebäude in einer feindlichen Stadt.

Schatzkammer ausrauben: Stehlen Sie 10 bis 100% aus der Schatzkammer eines Gegners.

Kultur verbreiten: Dehnen Sie Ihre eigene Kultur in eine Stadt aus.

Wasser vergiften: Beeinträchtigen Sie vorübergehend die Gesundheit in einer feindlichen Stadt.

Unzufriedenheit schüren: Erhöhen Sie vorübergehend die Unzufriedenheit in einer feindlichen Stadt.

Stadt-Revolte unterstützen: Verursachen Sie eine Runde lang eine Revolte in einer Stadt. Dadurch verringert sich die gegnerische Verteidigungsfähigkeit, nicht aber das Grenzgebiet.

Technologie stehlen: Stehlen Sie einem Ihrer Gegner eine Technologie.

Staatsform beeinflussen: Sorgen Sie dafür, dass eine gegnerische Zivilisation eine Ihrer Staatsformen übernimmt.

Religion beeinflussen: Sorgen Sie dafür, dass eine gegnerische Zivilisation Ihre Staatsreligion übernimmt.

Spionageabwehr ausführen: Verdoppeln Sie 10 Runden lang die Kosten für feindliche Spionagemissionen.

Passive Missionen

Um Passive Missionen gegen einen Feind durchführen zu können, müssen Sie die notwendige Anzahl an Spionagepunkten ansammeln. Die für die Aktivierung dieser Missionen geforderte Punktzahl steigt in gleichem Maße, wie Ihre Gegner eigene Spionagepunkte erwirtschaften, deshalb sollten Sie hin und wieder im Spionagebildschirm überprüfen, ob Sie möglicherweise hinterherhinken.

Die Passiven Missionen sind:

Demografie sichtbar: Bietet Ihnen einen Einblick in die gegnerische Demografie (im Infobildschirm [F9]).

Forschung sichtbar: Informiert Sie über die laufenden Forschungsprojekte des Gegners und gibt zugleich auch die Rundendauer bis zur Fertigstellung an.

Stadtsichtbarkeit: Offenbart weitere feindliche Städte.

Stadt erkunden: Öffnet nach einem Doppelklick auf den jeweiligen Namen den Stadt-Bildschirm einer feindlichen Stadt.

Spione können unsere Grenzen nicht überwinden: Spione der Zivilisation, gegen die Sie genügend Punkte gesammelt haben, können Ihre Grenzen nicht übertreten.

Spion-Spezialisten

Spion-Spezialisten funktionieren auf die gleiche Art und Weise wie alle anderen Spezialisten. Sie gewähren einen Bonus auf Ihre Spionageleistungen und erhöhen die Chance auf das Erscheinen eines Großen Spions in einer Stadt. Das Gerichtsgebäude, das Gefängnis, der Geheimdienst, der Sicherheitsdienst und der Kreml ermöglichen die Entsendung eines Spion-Spezialisten in eine Stadt.



Große Spione

Große Spione sind eine neue Gattung der Großen Persönlichkeiten. Die Chance für das Erscheinen eines Großen Spions ist von den Gebäuden in der Stadt und der dort verfügbaren Anzahl an Spion-Spezialisten abhängig.

Große Spione sind für alle anderen Einheiten, einschließlich feindlicher Spione und Großer Spione, unsichtbar. Sie können gegnerisches Territorium auskundschaften und gewähren einen massiven Spionagepunktbonus gegen die Zivilisation, gegen die sie entsandt werden. Ein Großer Spion kann sich einer Stadt aber auch als Superspezialist anschließen, um deren Wissenschafts- und Spionageerträge zu erhöhen oder für den Bau des Gebäudes „Scotland Yard" eingesetzt werden, das eine erhebliche Steigerung der städtischen Spionageproduktion bewirkt.

EREIGNISSE

In *Beyond the Sword* finden nun auch zufällige Ereignisse statt, die jeden Spieler zu jedem beliebigen Zeitpunkt im Spiel ereilen können. Sie können vorteilhafte Auswirkungen, aber auch katastrophale Folgen haben. Einige dieser Ereignisse laufen automatisch ab, andere lassen Ihnen hingegen die Wahl, wie sie darauf reagieren wollen.

Andererseits ist es wie gehabt möglich, ein Civilization-Spiel auch ohne zufällige Ereignisse zu absolvieren. Um das Auftreten solcher Ereignisse zu deaktivieren, wählen Sie im Einzelspieler-Bildschirm „Eigenes Spiel" bzw. im Multiplayer-Bildschirm „Optionen" und klicken Sie hier auf „Keine Zufallsereignisse".

Eine Auflistung Ihrer aktiven Aufgaben erhalten Sie im Log-Bildschirm [STRG + TAB].

FORTGESCHRITTENER START

Dieser neue Mechanismus ermöglicht es Ihnen, ein *Civilization IV*-Spiel mit Zivilisationen zu starten, die bereits ein wenig fortschrittlicher sind als üblich. Durch Auswahl dieser Option ist beim Spielstart bereits ein Teil der Karte sichtbar und ein gewisser Goldbetrag verfügbar. Sie können dieses Gold verwenden, um Städte zu kaufen sowie Bevölkerung, Kultur, Gebäude, Einheiten und Modernisierungen für Ihre Städte anzuschaffen. Außerdem können Sie Technologien und erweiterte Sicht erwerben. Die Verfügbarkeit von Gebäuden und Einheiten ist von dem Zeitalter, in dem Sie spielen, sowie von den angeschafften Technologien und Modernisierungen abhängig, während sich der zur Verfügung gestellte Goldbetrag bei Spielbeginn nach dem gewählten Schwierigkeitsgrad richtet. Der Goldbetrag, den Sie beim Spielstart erhalten, kann im Menü „Eigenes Spiel" geändert werden.

Unmittelbar nach dem Spielstart können die Spieler ihre Gegner zunächst 10 Runden lang nicht angreifen, ansonsten stehen aber alle anderen Funktionen wie gewohnt zur Verfügung. Bauen Sie eine einflussreiche Metropole oder mehrere kleine Städte. Oder errichten Sie eine riesige Armee oder kleinere Milizen. Denken Sie nur daran, dass Sie nach dem Start des Spiels Unterhalt für all diese Anschaffungen zahlen müssen.

Um den Fortgeschrittenen Start zu nutzen, wählen Sie im Einzelspieler-Menü die Option „Eigenes Spiel“ und hier unter „Spieloptionen“ die Checkbox „Fortgeschrittener Start“. Im Multiplayer-Menü steht diese Option im Bildschirm „Spiel-Setup“ zur Verfügung.



KAPITALGESELLSCHAFTEN

Kapitalgesellschaften sind Institutionen, die große Mengen Gold oder Waren für eine Stadt produzieren, die Zugang zu den geeigneten Ressourcen hat, andererseits aber auch hohe Unterhaltskosten verschlingen. Wenn sie richtig genutzt werden, können sie Ihre Nation unvergleichlich reich machen, werden sie hingegen unüberlegt eingesetzt, können sie Ihnen auch jede Menge Unannehmlichkeiten bereiten.

Eine Kapitalgesellschaft gründen

Bevor Sie eine Kapitalgesellschaft gründen können, müssen zunächst die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt sein. Als Erstes muss die Technologie „Kapitalgesellschaften“ sowie eine weitere, speziell auf die Kapitalgesellschaft zugeschnittene Technologie erforscht werden. Diese zweite Technologie variiert je nach Art der zu gründenden Kapitalgesellschaft. Ist das erledigt, gilt es als Nächstes, eine Große Persönlichkeit in einer Stadt zu postieren, die eine oder mehrere der für die betreffende Kapitalgesellschaft erforderlichen Ressourcen besitzt. Durch die Entsendung der geeigneten Großen Persönlichkeit kann dann der „Unternehmenssitz“ in dieser Stadt errichtet werden. Welche Große Persönlichkeit entsendet werden muss, ist ebenfalls von der Art der Kapitalgesellschaft abhängig.

Vor- und Nachteile einer Kapitalgesellschaft

Nach der Errichtung einer Kapitalgesellschaft fallen zwar Unterhaltskosten an, andererseits versorgt sie die Stadt aber auch mit einer Ressource oder bietet ihr zusätzliche Erträge. Die Bonusvarianten reichen dabei von einer erheblichen Steigerung der Kultur-, Nahrungs-, Forschungs-, Gold- oder Produktionserträge sämtlicher Städte, in denen diese Gesellschaft angesiedelt ist, bis hin zur Verfügbarkeit einer anderen Ressource als der benötigten (z. B. erfordert die Aluminum Co. den Rohstoff Kohle, bietet aber Zugang zur Ressource Aluminium).

Darüber hinaus erhält der Eigentümer des Unternehmenssitzes für jede Stadt, in der die Kapitalgesellschaft vertreten ist, einen Goldbonus (ähnlich wie ein Schrein jeder Stadt, in der die passende Religion praktiziert wird, einen Goldbonus beschert).

Eine Kapitalgesellschaft expandieren

Nach der Ansiedelung einer Kapitalgesellschaft in einer Stadt können dort Unternehmensvorstände gebildet werden, die den Missionaren ähneln. Dadurch können Sie den Einfluss Ihrer Kapitalgesellschaft in anderen Städten erhöhen.

Die Ansiedlung Ihrer Kapitalgesellschaft in einer Stadt mittels Ihres Unternehmensvorstands kostet einen bestimmten Goldbetrag, der sich erhöht, wenn sich diese Stadt in einer anderen Zivilisation befindet. Grundsätzlich kann eine Kapitalgesellschaft nur in solche Städte expandiert werden, in denen eine oder mehrere der benötigten Ressourcen verfügbar sind. Pro Stadt, in die expandiert wird, erhalten Sie 5 Gold. Außerdem kommen in der Zielstadt alle Vor- und Nachteile der jeweiligen Kapitalgesellschaft zum Tragen.

Nach der Expandierung einer Kapitalgesellschaft in eine Stadt wird der jeweilige Unternehmensvorstand aufgelöst.

Konkurrierende Kapitalgesellschaften

Es können zwar mehrere Kapitalgesellschaften in derselben Stadt angesiedelt sein, allerdings nur dann, wenn sie nicht dieselbe Ressource benötigen. Andernfalls muss die vorhandene Gesellschaft durch die neue abgelöst werden. (Beachten Sie bitte, dass die Gründungskosten in diesem Fall erheblich steigen.) Eine Kapitalgesellschaft kann nicht in eine Stadt expandiert werden, in der sich bereits der Unternehmenssitz einer konkurrierenden Kapitalgesellschaft befindet.

Kapitalgesellschaften blockieren

Mit der Staatsform „Merkantilismus“ können Sie fremde Kapitalgesellschaften daran hindern, sich in Ihren Städten niederzulassen. Die Staatsform „Staatseigentum“ unterbindet dagegen die Ansiedelung jeglicher Kapitalgesellschaften in Ihren Städten – bei einem späteren Wechsel der Staatsform haben sie jedoch wieder freie Bahn.

Liste der Kapitalgesellschaften

ALUMINUM CO.

Erforderliche Ressource: Kohle

Benötigte Große Persönlichkeit: Großer Wissenschaftler

Erforderliche Technologien: Kapitalgesellschaften und Fortgeschrittene Luftfahrt

Nutzen: Produziert die Ressource Aluminium, +2 Produktion pro verfügbarer benötigter Ressource.

CEREAL MILLS INC.

Erforderliche Ressourcen: Weizen, Mais oder Reis

Benötigte Große Persönlichkeit: Großer Händler

Erforderliche Technologien: Kapitalgesellschaften und Kühltechnik

Nutzen: +0,75 Nahrung pro verfügbarer benötigter Ressource.

CIVILIZED JEWELERS INC.

Erforderliche Ressourcen: Gold, Silber oder Edelsteine

Benötigte Große Persönlichkeit: Großer Künstler

Erforderliche Technologien: Kapitalgesellschaften und Massenmedien

Nutzen: +1 Gold, +3 Kultur pro verfügbarer benötigter Ressource.

CREATIVE CONSTRUCTIONS

Erforderliche Ressourcen: Eisen, Kupfer, Marmor, Aluminium oder Stein

Benötigte Große Persönlichkeit: Großer Ingenieur

Erforderliche Technologien: Kapitalgesellschaften und Verbrennungsmotor

Nutzen: +0,5 Produktion pro verfügbarer benötigter Ressource.

MINING INC.

Erforderliche Ressourcen: Kohle, Eisen, Kupfer, Gold, Edelsteine oder Silber

Benötigte Große Persönlichkeit: Großer Ingenieur

Erforderliche Technologien: Kapitalgesellschaften und Eisenbahn

Nutzen: +1 Gold pro verfügbarer benötigter Ressource.

SID'S SUSHI CO

Erforderliche Ressourcen: Krabbe, Muschel, Fisch oder Reis

Benötigte Große Persönlichkeit: Großer Händler

Erforderliche Technologien: Kapitalgesellschaften und Medizin

Nutzen: +0,5 Nahrung pro verfügbarer benötigter Ressource.

STANDARD ETHANOL

Erforderliche Ressourcen: Mais, Zucker oder Reis

Benötigte Große Persönlichkeit: Großer Wissenschaftler

Erforderliche Technologien: Kapitalgesellschaften und Plastik

Nutzen: Produziert die Ressource Öl, +2 Forschung pro verfügbarer benötigter Ressource.

LUFTKAMPF UND BEFÖRDERUNGEN

Lufteinheiten, die mit der „Abfang"-Mission beauftragt wurden, können sich jetzt gleichermaßen gegen Luftangriffe wie auch gegen Bodenangriffe verteidigen. Wenn zwei Einheiten in den Luftkampf eintreten, wird das Gefecht so lange fortgesetzt, bis eine der beiden Einheiten besiegt ist oder sich zurückzieht. Damit kann der Luftkampf nun auf drei Arten enden: Der Angreifer wird vernichtet, der Verteidiger wird vernichtet oder beide Einheiten werden verwundet und treten den Rückzug an.

Weiterhin können defensive Lufteinheiten jetzt wie Bodeneinheiten mehrere Angriffe innerhalb derselben Runde abwehren. Jäger und Düsenjäger sind die effizientesten Verteidiger dieser Gattung, denn sie besitzen eine 100%-ige Abfangwahrscheinlichkeit bei voller Gesundheit.

Luftkampf-Beförderungen

Durch die im Bereich Luftkampf vorgenommenen Änderungen steht Lufteinheiten nun ebenfalls die Möglichkeit offen, Erfahrungspunkte zu sammeln und sich damit Beförderungen zu verdienen. Außer den Beförderungen „Kampf", „Finte" und „Hinterhalt", die auch auf andere Einheiten angewandt werden können, gibt es zusätzlich noch drei speziell auf Lufteinheiten zugeschnittene Beförderungen:

Abfangen: Erhöht die Abfang-Chancen gegen feindliche Luftfahrzeuge. Diese Beförderung ist auch auf die Einheiten Mobile Boden-Luft-Rakete, SAM-Infanterie und Mechanisierte Infanterie anwendbar.

Fernkampf: Erhöht die Reichweite der Lufteinheit.

Fliegerass: Erhöht die Ausweich-Chancen einer Lufteinheit.

UNTERHALT FÜR STÄDTE IN ÜBERSEE UND KOLONIEN

Beim Unterhalt für Städte wird nun ein vierter Faktor berücksichtigt (neben der Anzahl der Städte innerhalb Ihrer Zivilisation, der vorhandenen Kapitalgesellschaften und ihrer Entfernung zur Hauptstadt). Dieser neue „Übersee-Unterhalt" fällt nur für Städte auf überseeischen Kontinenten an, auf denen Sie keine Hauptstadt unterhalten. Wenn die Anzahl der Städte auf einem solchen entfernten Kontinent ein bestimmtes Niveau erreicht, werden die anfallenden Unterhaltskosten langsam ihre Produktionserträge übersteigen.

Um diese Kosten einzudämmen, können die Spieler die Städte auf einem überseeischen Kontinent in „Kolonien“ umwandeln. Dadurch werden sie mit sofortiger Wirkung eigenständige Zivilisationen und dienen dem jeweiligen Spieler als Vasallenstaat. Dies hat natürlich diverse Konsequenzen im Hinblick auf die Diplomatie, die Produktion und das Militär, die im Zivilopädie-Hauptmenü unter „*Beyond the Sword*-Konzepte“ im Eintrag „Kolonien“ beschrieben sind.

FORTGESCHRITTENER BELAGERUNGSKAMPF

Die Belagerungseinheiten wurden zwecks Verbesserung der Spielbalance in BtS umfassend modifiziert. Sie besitzen in dieser Spielversion einen „maximalen Schadenswert“, das heißt, eine Belagerungseinheit kann so lange angreifen, bis sie ihren maximal möglichen Schadenswert erreicht hat, und dann den Rückzug antreten. Gegnerische Einheiten, deren Gesundheitswert unter dem maximalen Schadenswert der Belagerungseinheit liegt, können normalerweise nicht angegriffen werden, greifen sie hingegen selbst an, können defensive Belagerungseinheiten sie dennoch vernichten.

Darüber hinaus können einige berittene Einheiten und Hubschrauber Belagerungseinheiten nun „Flankenangriffsschaden“ zufügen. Greift eine berittene Einheit einen Verband von Belagerungseinheiten an, verursacht sie diesen Flankenangriffsschaden so lange, wie sie überlebt – also sogar dann, wenn sie während des Gefechts den Rückzug antritt.

MARINEHANDELSWEGE

Sie können Ihre Marineeinheiten jetzt auch zur Blockade und sogar Plünderung feindlicher Handelswege einsetzen. Auf diese Weise kann der gegnerischen Nation empfindlicher wirtschaftlicher Schaden zugefügt werden und deshalb ist in dieser Spielversion auch die Vorherrschaft über die Weltmeere von größerer Bedeutung als je zuvor. Mehr zu diesem Thema erfahren Sie in der Zivilopädie.

Handelswege entlang von Flüssen

Die Regeln für die Errichtung bzw. Nutzung von Handelswegen entlang von Flussläufen wurden geringfügig geändert. In *BtS* müssen Sie zunächst die Technologie „Segeln“ erforscht haben, um diese Art von Handelswegen nutzen zu können.

NEUE TECHNOLOGIEN

Das *BtS*-Add-On bietet eine Reihe neuer Technologien. Außerdem wurden einige der bereits vorhandenen Technologien verlagert bzw. leicht verändert, um sie den neu hinzugefügten anzupassen (und die Spielbalance zu verbessern). Näheres hierzu können Sie den zugehörigen Zivilopädie-Einträgen und dem Technologiebaum entnehmen.

Fortgeschrittene Luftfahrt

Ästhetik

Laser

Militärwissenschaft

Tarnung

Supraleiter

NEUE EINHEITEN

Die folgenden Einheiten stehen allen Zivilisationen zur Verfügung (darüber hinaus haben die neuen Zivilisationen natürlich auch eigene einzigartige Einheiten, siehe unten):

Luftschiff

Panzerabwehrinfanterie

Angriffs-U-Boot

Kürassier

Großer Spion

Lenkrakete

Raketenkreuzer

Mobile Artillerie

Mobile Boden-Luft-Rakete

Fallschirmjäger

Freibeuter

Linienschiff

Tarnzerstörer

Taktische Nuklearwaffe

Unternehmensvorstände

Jede Kapitalgesellschaft hat einen eigenen „Unternehmensvorstand“, der zur Expansion der betreffenden Gesellschaft in andere Städte eingesetzt werden kann (siehe Seite 17).

NEUE BEFÖRDERUNGEN

In *BtS* wurden einige neue Beförderungen für Lufteinheiten implementiert. (Mehr hierzu siehe Seite 19) Außerdem gibt es auch eine neue Beförderung für Bodeneinheiten.

Waldkampf III: + 2 Erstangriffe, + 50% Angriff im Dschungel, + 50% Angriff im Wald.

NEUE GEBÄUDE

Beyond the Sword wurde um eine Reihe von Gebäuden ergänzt, die von allen Zivilisationen genutzt werden können:

Zollamt

Industriegebiet

Geheimdienst

Wasserschutzwall

Öffentliche Verkehrsmittel

Sicherheitsdienst

Zivilisationsspezifische Gebäude

Diese Neuerung wurde erstmals in Warlords eingeführt und bedeutet, dass jede Zivilisation über ein eigenes einzigartiges Gebäude verfügt, welches ein bisheriges Standardgebäude ersetzt. Das einzigartige Gebäude einer Nation gewährt ihr besondere Vorteile im Spiel.

Zum Beispiel können die Perser keinen „Krämer“, sondern eine „Persische Apotheke“ errichten. Sie bietet der betreffenden Stadt +2 Gesundheit und kann ausschließlich von den Persern gebaut werden, während sich alle anderen Zivilisationen mit dem weniger effizienten „Krämer“ zufrieden geben müssen.

Eine Beschreibung der einzigartigen Gebäude der verschiedenen Zivilisationen finden Sie in der Zivilopädie.

NEUE WUNDER

Die folgenden Wunder wurden in diesem Add-On neu hinzugefügt:

Apostolischer Palast*

Cristo Redentor

Mausoleum von Halikarnassos

Moai-Statuen

Nationalpark

Shwedagon-Pagode

Zeus-Statue

**Das mittelalterliche Weltwunder Apostolischer Palast besitzt ähnliche Eigenschaften wie die Vereinten Nationen (allerdings richtet sich das Stimmrecht in diesem Fall nach dem Glauben der Zivilisation und nicht nach ihrer Größe). Genaueres dazu erfahren Sie in der Zivilopädie.*

Wunder Unternehmenssitz

Aluminum Co.

Cereal Mills Inc.

Civilized Jewelers Inc.

Creative Constructions

Mining Inc.

Sid's Sushi Co.

Standard Ethanol

NEUE MODERNISIERUNG: AUFFORSTUNGSGEBIET

Das Aufforstungsgebiet ist eine neue Modernisierung, die in späteren Spielphasen zur Verfügung steht und zum Wiederaufbau gerodeter Wald- und Dschungelgebiete eingesetzt werden kann.

NEUE STAATSOBERHÄUPTER FÜR BISHERIGE ZIVILISATIONEN

Neben den neuen Staatsoberhäuptern für die neu hinzugefügten Zivilisationen wurden auch einige neue Staatsoberhäupter für die bisherigen Nationen ergänzt:

Abraham Lincoln für die Vereinigten Staaten von Amerika

Boudicca für die Kelten

Charles de Gaulle für Frankreich

Dareios I. für Persien

Perikles für Griechenland

Süleyman der Prächtige für das Osmanische Reich

NEUE ZIVILISATIONEN

Im Folgenden finden Sie eine Auflistung aller neuen Zivilisationen, ihrer Staatoberhäupter sowie ihrer einzigartigen Einheiten und Gebäude. Genaueres dazu erfahren Sie in der Zivilopädie.

BABYLONISCHES REICH

Staatsoberhaupt: Hammurabi

Einzigartige Einheit: Kampfbogenschütze (ersetzt den Bogenschützen)

Einzigartiges Gebäude: Garten (ersetzt das Kolosseum)

BYZANTINISCHES REICH

Staatsoberhaupt: Justinian I.

Einzigartige Einheit: Kataphrakt (ersetzt den Ritter)

Einzigartiges Gebäude: Hippodrom (ersetzt das Theater)

HOLLÄNDISCHES REICH

Staatsoberhaupt: Wilhelm von Oranien

Einzigartige Einheit: Ostindienfahrer (ersetzt die Galeone)

Einzigartiges Gebäude: Deich (ersetzt den Wasserschutzwall)

ÄTHIOPISCHES REICH

Staatsoberhaupt: Zara Yaqob

Einzigartige Einheit: Oromo-Krieger (ersetzt den Musketier)

Einzigartiges Gebäude: Stele (ersetzt das Monument)

HEILIGES RÖMISCHES REICH

Staatsoberhaupt: Karl der Große

Einzigartige Einheit: Landsknecht (ersetzt den Pikenier)

Einzigartiges Gebäude: Rathaus (ersetzt das Gerichtsgebäude)

KHMER-REICH

Staatsoberhaupt: Suryavarman II.

Einzigartige Einheit: Ballistenelefant (ersetzt den Kriegselefanten)

Einzigartiges Gebäude: Baray (ersetzt den Aquädukt)

MAYAREICH

Staatsoberhaupt: Pacal II.

Einzigartige Einheit: Holkan (ersetzt den Speerkämpfer)

Einzigartiges Gebäude: Ballplatz (ersetzt das Kolosseum)

INDIANISCHES REICH

Staatsoberhaupt: Sitting Bull

Einzigartige Einheit: Dog Soldier (ersetzt den Axtkämpfer)

Einzigartiges Gebäude: Totempfahl (ersetzt das Monument)

PORTUGIESISCHES REICH

Staatsoberhaupt: Joao II.

Einzigartige Einheit: Karacke (ersetzt die Karavelle)

Einzigartiges Gebäude: Feitoria (ersetzt den Markt)

SUMERISCHES REICH

Staatsoberhaupt: Gilgamesch

Einzigartige Einheit: Geier (ersetzt den Axtkämpfer)

Einzigartiges Gebäude: Zikkurat (ersetzt das Gerichtsgebäude)

Kapitel 3

NEUE SZENARIOS UND MODS

EINLEITUNG

Civilization IV-Spieler können sich mithilfe der bereitgestellten Szenarios und Mods vorgegebenen Aufgaben und Situationen stellen oder auch Spiele mit ganz neuen Regeln, Einheiten, Technologien etc. absolvieren. Einige der *BtS*-Szenarios/-Mods sind „historischer" Natur und ermöglichen Ihnen, tatsächliche geschichtliche Ereignisse nachzuspielen. Andere wiederum sind „ahistorisch" (erfunden) und bieten Ihnen somit die Gelegenheit, interessante Situationen zu erleben, die so niemals stattgefunden haben.

Szenarios und Mods beinhalten oft spezielle Regeln, Einheiten, Zivilisationen etc., die es in einem herkömmlichen *Civilization IV*-Spiel nicht gibt. Informieren Sie sich in der Zivilopädie über den Inhalt eines Szenarios oder lassen Sie sich einfach überraschen!

Mods und Szenarios

Kurz noch ein Wort zur Terminologie: Im Grunde sind sich „Szenarios" und „Mods" recht ähnlich, dennoch gibt es auch gravierende Unterschiede. In einem „Mod" gelten immer „modifizierte" Regeln oder es gibt Einheiten, die das *Civilization IV*-Universum erkennbar verändern. So können Sie ein Fantasiespiel spielen, bei dem zum Beispiel eine spezielle Einheit andere Einheiten paralysieren oder Erdbeben verursachen kann. Oder sämtliche Einheiten erhalten den doppelten Fortbewegungswert, so dass Sie ein ultraschnelles Blitzkriegspiel starten können. Für viele Mods gilt, dass es keine vorgefertigten Karten gibt. Stattdessen können Sie sie auf jeder beliebigen Karte ausführen, einschließlich der standardmäßig in *Civilization IV* enthaltenen Karten.

„Szenarios" präsentieren Ihnen dagegen eine vordefinierte Herausforderung bzw. Aufgabe, der Sie sich stellen müssen. Die Ausgangssituation ist bei jedem Spielstart die gleiche (obwohl Sie ein und dasselbe Szenario natürlich öfter aus verschiedenen Blickwinkeln spielen können). So könnte in einem Szenario beispielsweise der Kampf zwischen Rom und Karthago um die Vorherrschaft über den Mittelmeerraum nachgestellt werden. Abhängig vom Szenariodesign könnte es dabei die Möglichkeit bieten, ausschließlich mit Rom oder ausschließlich mit Karthago oder aber mit beiden Nationen zu spielen, trotzdem beginnt das Spiel jedes Mal mit der gleichen Karte, auf der sich Einheiten und Städte an den für sie vorgesehenen Standorten befinden.

Darüber hinaus gelten in vielen Szenarios auch veränderte Regeln. Zum Beispiel werden Sie im „Karl der Große"-Szenario mit der Situation konfrontiert, dass eine Reihe feudaler Königreiche um die Vorherrschaft in Westeuropa kämpfen. In diesem Fall wurden zwecks realistischerer Darstellung der mittelalterlichen Kriegsführung nicht nur die Spielregeln verändert, sondern auch neue Einheiten und Technologien ergänzt. Und damit ist „Karl der Große" sozusagen ein Szenario in einem Mod.

Zivilopädien für Szenarios und Mods

In der Zivilopädie jedes Szenarios/Mods sind Beschreibungen der jeweils verwendeten Einheiten, Technologien, Zivilisationen etc. enthalten. Wenn ein neues Spielelement hinzugefügt wurde, finden Sie auch einen passenden Eintrag in der Zivilopädie. Wird ein Spielelement nicht verwendet (zum Beispiel gibt es im „Karl der Große"-Szenario keine SAM-Infanterie), ist es auch nicht in der Zivilopädie des jeweiligen Szenarios enthalten. Und wurde ein vorhandenes Spielelement verändert, damit es besser in das Szenario passt, ist die Modifizierung ebenfalls in der Zivilopädie des Szenarios beschrieben.

Ein eigenes Szenario/Mod erstellen oder von anderen Spielern entwickelte Szenarios/Mods spielen!

Besuchen Sie die *Sid Meier's Civilization IV*-Internetseite unter **www.2kgames.de/civ**, um zu erfahren, wie Sie Ihre eigenen Szenarios erstellen und von anderen *Civilization IV*-Spielern entwickelte Szenarios finden können.

EIN SZENARIO/MOD STARTEN

Starten Sie das Spiel und klicken Sie im Hauptmenü auf „Einzelspieler". Wählen Sie als Nächstes die Option „Beyond the Sword-Inhalte", um sich die in diesem Add-On enthaltenen Szenarios und Mods anzeigen zu lassen.

Nach einem Doppelklick auf das gewünschte Szenario/Mod geht es los. Je nachdem, welches Szenario bzw. Mod Sie gewählt haben, beginnt das Spiel entweder sofort oder Sie müssen erst noch die Spielwelt erstellen und/oder die gewünschte Zivilisation auswählen.

Ein Multiplayer-Spiel starten

Um ein *Beyond the Sword*-Szenario oder -Mod im Multiplayer-Modus zu starten, müssen Sie es über die Option „Fortgeschrittener Start" im Hauptmenü aktivieren.

Klicken Sie auf „Fortgeschrittener Start" und anschließend auf „Mod laden". Wählen Sie das gewünschte Szenario/Mod und warten Sie, bis das Spiel geladen ist. Nach Abschluss des Ladevorgangs wählen Sie „Multiplayer". Jetzt geht es wie in jedem Civilization-Multiplayer-Spiel weiter: Betreten Sie die Lobby, suchen Sie Ihre Freunde (die das Szenario bzw. Mod ebenfalls laden müssen) und bahnen Sie sich gemeinsam Ihren Weg zum Sieg.

Szenarios/Mods speichern und laden

Das Laden und Speichern von Szenarios und Mods funktioniert wie bei herkömmlichen *Civilization IV*-Spielen auch. Um auf ein gespeichertes Szenario/Mod zuzugreifen, klicken Sie im Hauptmenü auf „Einzelspieler" und anschließend auf „Spiel laden". Im laufenden Spiel können Sie zum Speichern oder Laden die Taste [Esc] drücken.

SZENARIO-ÜBERSICHT

Dieses Add-On enthält 11 Szenarios bzw. Mods, die im Folgenden kurz beschrieben werden.

Firaxis Design

AFTERWORLD

Von Tim McCracken

Typ: Szenario

Spieler: 1

Übersicht

„Afterworld" ist ein gruppenbasiertes taktisches Szenario, bei dem der Spieler gegen Zombies und Untote kämpfen muss.

Szenario-Beschreibung

In ferner Zukunft hat der Mensch die Natur fest im Griff – er ist ihr nicht mehr ausgesetzt, sondern gestaltet sie. Technologien wie das Reisen mit „Überlichtgeschwindigkeit" mittels *Dunkelwellentoren*, *künstliche Sterne* und *künstliche Sonnensysteme* ermöglichen den Menschen die nahezu vollständige Kontrolle über ihre Umgebung. Im gesamten Sternensystem, dem das Axialsystem Augustinus vorsteht, herrscht absolute Harmonie. Allerdings wurden in der gesamten Galaxie keine anderen empfindungsfähigen Wesen entdeckt. Die Menschen leben in Frieden – aber sie sind auch vollkommen allein.

In dieser Zukunft hat man das menschliche Gehirn komplett kartografieren und den zerebralen Bereich, der für das Bewusstsein zuständig ist, isolieren können. Dadurch ist es in diesem Zeitalter auch möglich, das Bewusstsein eines Menschen problemlos zu entfernen und in einer Maschine zu speichern. Die Persönlichkeit von Verbrechern, Glücklosen und allen anderen, die sämtliche anfallenden harten körperlichen Arbeiten verrichten müssen, wird entladen und durch einen programmierbaren künstlichen Verstand ersetzt. Danach werden ihre Körper für Jahrzehnte in ein Dienstsystem geschickt, wo sie ihrer Arbeit nachgehen, während ihr Bewusstsein in Stase bleibt (um nach Verbüßung ihrer Strafe wieder mit ihren Körpern vereint zu werden). Das implantierte Gerät wird übrigens „Leitarbeitsmechanismus" genannt und die Arbeiter selbst heißen „Golems".

Nun wurde eins dieser Dienstsysteme von einer unbekannten Strahlung befallen, welche die „Bewohner" auf irgendeine Art und Weise in gewalttätige und missgestaltete Albträume verwandelt, die als „Aberrationen" bezeichnet werden. Man hat ein Forschungsteam entsandt, das diese Aberrationen und ihren Lebensraum untersuchen sollte, doch es ist nie zurückgekehrt. Stattdessen übermittelten sie lediglich einen mysteriösen Warnruf: „Sie sehen hinein."

Zu Beginn des Szenarios wird eine Elite-Militäreinheit losgeschickt, die das Schicksal des Forschungsteams ergründen und sämtliche möglicherweise ermittelten Untersuchungsergebnisse bergen soll. Die Mission entwickelt sich jedoch gefährlicher und Furcht einflößender als erwartet – denn die feindlichen Aberrationen sind bloß der Anfang des Grauens!

BROKEN STAR

Von Jesse Crafts-Finch

Typ: Szenario

Spieler: 1-8

Übersicht

„Broken Star“ ist ein umfangreiches Spiel im „King of the Hill“-Stil, das von erbitterten Kampfhandlungen und gnadenloser Diplomatie erfüllt ist.

Szenario-Beschreibung

Russland ist ein gespaltenes Land, in dem ein Bürgerkrieg tobt! Um das Mütterchen wiederzuvereinen, können Sie den Vereinigten Staaten Militäreinheiten abkaufen oder Beförderungen auf dem chinesischen Schwarzmarkt erwerben, russische Landsleute rekrutieren oder feindliche Truppen bestechen oder auch die ultimative Vernichtungswaffe einsetzen, die Atombombe.

CHARLEMAGNE

Von Paul Murphy

Typ: Szenario

Spieler: 1-5

Übersicht

In „Charlemagne“ dreht sich alles um Verrat und Allianzbildung, während sich fünf Königreiche mit klassischen mittelalterlichen Armeen bekämpfen. Zur realistischeren Darstellung der mittelalterlichen Kriegsführung können sich Einheiten auf feindlichem Territorium nicht selbst heilen, deshalb müssen Armeen, die sich auf einem Feldzug befinden, von verwundbaren „Versorgungszügen“ begleitet werden, die eine Heilung auf feindlichem Gelände ermöglichen.

Szenario-Beschreibung

In „Charlemagne“ streiten fünf große Königreiche um die Vorherrschaft im mittelalterlichen Westeuropa. Sie müssen sich als großer Kriegsherr und zugleich meisterhafter Diplomat erweisen, um hier den Sieg davontragen zu können. Ergreifen Sie Maßnahmen, damit sich Ihre Gegner weiter gegenseitig bekämpfen und Sie selbst unterdessen Ihre Forschungen vorantreiben und eine mächtige Armee aus Rittern, Fußsoldaten, Bogenschützen, Belagerungseinheiten und Versorgungszügen aufbauen können. Verdienen Sie sich die Gunst Seiner Heiligkeit, indem Sie die Heiden im Norden, Süden, Osten und Westen unterwerfen und gleichzeitig den Vormarsch der gierigen Osmanen aus Kleinasien abwehren. Werden Sie es schaffen, in diesem mörderischen Spiel voller Verrat, Betrug und unnachgiebiger Kriegsführung Ihre zahlreichen Feinde zu besiegen, sich mit den Leistungen Karls des Großen zu messen und den Titel „Heiliger Römischer Kaiser“ zu erwerben?

DEFENSE

Von Ed Piper

Typ: Szenario

Spieler: 1

Übersicht

„Defense" katapultiert *Civilization IV* auf eine nie da gewesene Ebene – in die Welt der guten alten Arcade-Spiele. Im Wesentlichen müssen Sie ein paar Städte errichten, einen Haufen Einheiten niedermetzeln und dann versuchen, die aufeinander folgenden Angriffswellen der auf dem Vormarsch befindlichen feindlichen Truppen zu überleben.

Szenario-Beschreibung

Positionieren Sie unter Verwendung einer „Später Spielstart"-Variante eine Stadt oder zwei oder mehr Gefolgsmänner. Verfolgen Sie mit wachsendem Erstaunen den Vormarsch Dutzender Löwen auf Ihren Standort, denen in geringem Abstand Kriegselefanten, Zombies und weiß Gott noch was folgen. Sofern es Ihnen gelingt, eine solche Angriffswelle zu überstehen, erhalten Sie mehr Gold, um weitere Einheiten, Technologien etc. anschaffen zu können. Dieses Szenario hat nicht allzu viel Strategie, kulturellen Fortschritt oder Diplomatie zu bieten – sondern lediglich einen guten alten Schlagabtausch.

CROSSROADS OF THE WORLD

Von Liam Collins

Typ: Szenario

Spieler: 1-5

Übersicht

„Crossroads Of The World" ist im Mittleren Osten des 13. Jahrhunderts angesiedelt, wo Waren aus drei Kontinenten gehandelt und mit immensen Gewinnen verkauft werden. In einem Land mit spärlichen natürlichen Ressourcen müssen Sie sich das neue *BtS*-Spielelement „Kapitalgesellschaften" zu Nutze machen, um eine Vormachtstellung auf dem lukrativen Handelsmarkt zu erringen und so viel Reichtum anzuhäufen, dass Sie Ihr aufkeimendes Reich finanzieren können.

Szenario-Beschreibung

Als die europäische Gesellschaft im 13. Jahrhundert das Tor zum Rest der Welt aufstieß, wurde die Seidenstraße, das Netz der Karawanenstraßen durch die Türkei, Afrika und Zentralasien, zum am stärksten umkämpften Quell des Wohlstands. In „Crossroads Of The World" übernehmen Sie die Rolle des Staatsoberhauptes eines der großen Völker des Mittleren Ostens – der Osmanen, der Mameluken, der Timuriden, der Äthiopier oder der Rasuliden – und bahnen sich auf der Grundlage des Reichtums, den die Seidenstraße zu bieten hat, Ihren Weg in die Zukunft. Entscheiden Sie, wer mit wem Handel treiben kann, etablieren Sie Handelsgilden in Ihren Städten oder schalten Sie Handelsgesellschaften aus, die Ihren Interessen im Weg stehen. Nutzen Sie Ihren Reichtum, um eine Nation von Kriegern oder die nächste kulturelle Supermacht des Mittleren Ostens zu errichten.

FINAL FRONTIER

Von Jon Shafer

Typ: Mod

Spieler: 1-8

Übersicht

In „Final Frontier“ wird nicht nur das Weltall erkundet, es finden auch Kampfhandlungen in einer Schreckensvision der Zukunft statt, in der die Menschen aufgrund Ihrer geistigen Ambitionen der eigenen Ausrottung gefährlich nahe gekommen sind. Sie übernehmen das Kommando über eine der Erdkolonien und müssen sich durch Aufklärungsarbeit, Expansion und Eliminierung einen Weg durch die Galaxie bahnen – bis hin zum Sieg.

Szenario-Beschreibung

„Die Kommunikation mit der Erde ist abgebrochen. Es sind keine planmäßigen Frachtschiffe eingetroffen und auch die in den letzten zwei Monaten ausgesandten Schiffe sind nicht zurückgekehrt. Die Raumschiffe der Volksdemokratie Erde (VDE), die früher in dieser Gegend stationiert waren, kamen zurück, um nach der Ursache zu forschen, doch auch von ihnen haben wir seit ihrem Abflug nichts mehr gehört. Wir haben zurzeit keinerlei Rückmeldung.“

„Die Nahrungs- und Nachschubproduktion der Kolonie ist weiterhin stabil. Sollte die Lage andauern, scheint uns keine Gefahr zu drohen. Allerdings könnte dies tiefgreifende politische Konsequenzen nach sich ziehen. Die absolute Entscheidungsgewalt der VDE im Hinblick auf die kolonialen Angelegenheiten beginnt zu bröckeln. Die aktuelle Situation und der steigende Stimmungswechsel in Richtung Bruch mit der VDE bieten uns die Gelegenheit, uns von ihrem Joch zu befreien.“

„Eine weitere Komplikation der Lage ist, dass der gegenwärtige Status der anderen Kolonien wegen des VDE-Monopols über sämtliche Kommunikation und interstellare Reisen unklar bleibt. Wir müssen davon ausgehen, dass auf der Erde etwas Ernstes passiert ist. Es ist nun Eure Aufgabe zu entscheiden, wie wir weiter vorgehen sollen, Commander.”

- Besprechungsprotokoll des Kolonialkongresses, 8. Januar 2302

GODS OF OLD

Von Ed Piper

Typ: Mod

Spieler: 1-16

Übersicht

„Gods of Old“ ähnelt im Grunde einem *Civilization IV*-Standardspiel, mit der Ausnahme, dass sämtliche bisherigen Religionen ausgelöscht und durch die Gottheiten des Antiken Mesopotamiens ersetzt wurden. Und diese Götter sind zornig!

Szenario-Beschreibung

Sie können eine Zivilisation errichten, welche die Zeit überdauert – aber wie steht es mit einer Nation, die dem Zorn der Götter standhält? In „Gods of Old“ dreht sich alles um konkurrierende Religionen und neiderfüllte Götter. Sie haben die Wahl zwischen sieben antiken mesopotamischen Gottheiten, von denen jede eine eigene spezielle Fähigkeit besitzt. Suchen Sie sich eine Gottheit aus und errichten Sie ihr zu Ehren Tempel und Monumente. Bilden Sie Inquisitoren aus, um gegnerische Religion aus Ihren Städten zu verbannen. Wenn Sie Ihrer Gottheit gut dienen, wird sie Ihre Feinde möglicherweise mit einer verheerenden Katastrophe strafen – einem Erdbeben, der Pest, einer Dürre oder sogar einem Meteoriteneinschlag. In diesem Fall können Sie diese Zivilisationen mit Ihren Panzern, Ihrer Artillerie und Ihren Bombern zur Aufgabe zwingen.

Her mit den guten alten Gottheiten …

NEXT WAR

Von Paul Murphy

Typ: Szenario oder Mod

Spieler: 1-4 (Szenario); 1-8 (episch)

Übersicht

„NextWar“ ist in der näheren Zukunft angesiedelt, in der große Reiche mit mächtigen futuristischen Waffen einschließlich Cyborgs (kybernetischen Kämpfern), Dreadnoughts (riesigen Megapanzern) und Angriffsrobotern (von Menschen betriebenen laufenden Roboterriesen) gegeneinander in den Kampf ziehen.

Szenario-/Mod-Beschreibung

„NextWar“ kann auf zwei Arten gespielt werden: Zum einen können Sie das Szenario starten, in dem Sie sich einer vorgegebenen zukünftigen Situation stellen müssen. Die Erde ist hierbei in fünf Megareiche eingeteilt, die sich zunehmend heftigere Gefechte um die schwindenden Ressourcen liefern. Zum anderen können Sie auch das Mod spielen, das im Grunde genommen ein *Civilization IV*-Standardspiel darstellt, bei dem Sie Zugriff auf die futuristischen Waffen von NextWar erhalten, sobald die erforderlichen Technologiestufen erreicht sind.

Fan-Szenarios/-Mods

FALL FROM HEAVEN

Von Derek „Kael" Paxton, Michael „AlazkanAssassin" Hall
Chalid, Jon „Corlindale" Duus, Philippe „C.Roland" Côté-Léger, Eli „Loki" Markham, Randy „Niki's-Knight" Miller, Martin „Ploeperpengel" Zutz, Stephan „seZereth" Weiß, Ben „Talchas" Segall, Ilia „White Rabbit" Draznin, William „Wilboman" Nordan, Tom „Woodelf" Snyder

Spieler: 1

Typ: Mod

Übersicht

Das erste Fantasy-Mod für *Civilization IV* mit einem vollständig umgearbeiteten Technologiebaum, drei neuen Zivilisationen sowie Gebäuden und Einheiten, wie es sie nie zuvor in Civ gegeben hat. Erobern Sie eine Welt der Mystik und der Magie und kommandieren Sie aufrüstbare Heldeneinheiten, Mammutreiter und Steinoger, bis Sie schließlich den ultimativen Sieg erringen – durch das Schmieden der Klinge des Götterschlächters und die Vernichtung des Gottes des Winters.

Mod-Beschreibung

Mulcarn, der Gott des Winters, beansprucht die Macht der Schöpfung. Wenn die Menschheit überleben soll, muss der Götterschlächter neu geschmiedet, Mulcarn getötet und dieser ewig währende Winter beendet werden.

Kämpfen Sie in einem Land, dessen Geländebeschaffenheit sich durch die zahlreichen Schneestürme ständig verändert. Nutzen Sie Zaubersprüche und beschwören Sie Kreaturen, damit sie für Sie in den Kampf ziehen. Führen Sie mächtige Helden in den Kampf gegen Oger, Golems, einen Drachen – und den Gott des Winters höchstpersönlich.

RHYE'S AND FALL OF CIVILIZATION

Von Gabriele Trovato (auch bekannt als „Rhye")

Typ: Mod

Spieler: 1

Übersicht

„Rhye's and Fall of Civilization" ist ein auf einer Erdkarte basiertes Szenario, das den Aufstieg und Niedergang von Zivilisationen im Laufe der Weltgeschichte simuliert. Es handelt sich hierbei um die Fortsetzung von „Rhye's of Civilization" – eines der beliebtesten Mods, die je für *Sid Meier's Civilization III* entwickelt wurden.

Szenario-Beschreibung

„Rhye's and Fall of Civilization" bietet Ihnen die Gelegenheit, die Höhen und Tiefen des Wachstums und der Entwicklung der Menschheit zu erleben. Sie können das Spiel mit einer sehr frühen Zivilisation – zum Beispiel Ägypten – beginnen. Im weiteren Spielverlauf können Sie nach dem Aufkommen aufstrebender Nationen zu einer der neueren Zivilisationen wechseln und mit der Eroberung der dekadenten Ägypter fortfahren, die Sie gerade erst verlassen haben.

Im Laufe der Zeit werden ältere Zivilisationen durch Bürgerkriege, korrupte Regierungen und massive Barbarenüberfälle von ganz allein untergehen. Alle Zivilisationen im Spiel unterscheiden sich durch einzigartige Fähigkeiten, Siegbedingungen und KI (Künstliche Intelligenz)-Ziele erheblich voneinander und ermöglichen so zahllose Spielwiederholungen.

WWII: THE ROAD TO WAR

Design: Dale Kent

Art: David Sobotka, Tony Kiehl, Civilization Fanatics-Einheiten-Modders

Typ: Szenario

Spieler: 1 bis 16

Übersicht

Kämpfen Sie in diesem 2. Weltkrieg-Szenario als Alliierte Nation oder Achsenmacht.

Szenario-Beschreibung

Es ist das Jahr 1936. In Zentraleuropa und Japan hat sich sehr schnell eine neue Ordnung etabliert. Schlüpfen Sie in dieser Zeit, in der Demokratie, Kommunismus und Faschismus um die Vormachtstellung ringen, in die Rolle des Staatsoberhauptes einer Nation in Europa oder dem Pazifik. Werden Sie den Weg der Geschichte einschlagen oder wollen Sie Ihr Schicksal in einem offenen Spiel in die eigenen Hände nehmen? Errichten Sie eine schlagkräftige Armee und bombardieren Sie die Einheiten, Städte und Küstenregionen Ihrer Feinde. Setzen Sie Ihre Bomber ein, um die Verteidigungsanlagen gegnerischer Städte zu überwinden oder ihre Produktion zu zerstören oder schüchtern Sie die Bevölkerung ein, indem Sie zivile Gebäude unter Beschuss nehmen. Erforschen Sie Technologien, damit Sie spezielles militärisches Gerät nutzen und die Leistungsfähigkeit Ihrer Industrien steigern können. Machen Sie sich auch andere Einheiten wie Fallschirmjäger, Spione, Raketen und Atomraketen zu Nutze, um Ihre Gegner in Angst und Schrecken zu versetzen. Und sorgen Sie vor allem auch für Ihre eigene Verteidigung oder gehen Sie schnell und massiv gegen Ihre Feinde vor, bevor sie Ihnen zuvorkommen!

Kapitel 4

REGELÄNDERUNGEN UND UPDATES

EINLEITUNG

Seit Veröffentlichung des Hauptspiels Civilization IV wurden eine Reihe von Korrekturen und Änderungen am Programmcode vorgenommen, die für den Spieler nicht unbedingt offensichtlich sind, weil sie im Hintergrund laufen, aber dennoch einige Probleme bezüglich der Spielbalance und der Performance beheben. Diese Anpassungen wurden zwischenzeitlich regelmäßig in Form von „Patches“ veröffentlicht, die im Internet zum Download zur Verfügung stehen.

UPDATES HERUNTERLADEN UND INSTALLIEREN

Alle bis zur Veröffentlichung dieses Produkts verfügbaren Updates sind bereits in der *Beyond the Sword*-Software enthalten und werden bei der Installation des Add-Ons automatisch übernommen. Zukünftige Updates stehen nach Fertigstellung mit den zugehörigen Installationsanweisungen auf der *Civilization IV*-Internetseite (**www.2kgames.de/civ**) zum Download bereit.

DIE UPDATES

Die vollständige Liste aller in diesem Add-On enthaltenen *Civilization IV*-Updates finden Sie in der README-Datei, die sich nach der Installation von *BtS* im Installationsordner befindet. Alle Änderungen bezüglich Einheiten, Technologien, Zivilisationen, Konzepten etc. sind in der Zivilopädie dokumentiert. Es empfiehlt sich, vor allem den Eintrag „Beyond the Sword-Regeländerungen“ durchzulesen, den Sie über die „Beyond the Sword-Konzepte“ im Hauptmenü der Zivilopädie erreichen.

Nachfolgend sind die wichtigsten Änderungen zusammengefasst.

Technologiebaum

Die neue Technologie „Ästhetik“ wurde ergänzt. Sie ist frühzeitig verfügbar und bildet die Grundlage für die Erforschung der Technologien Drama und Literatur sowie für den Bau einiger Wunder.

Die Glasfasertechnologie setzt den Laser oder die Computertechnologie voraus.

Die Robotertechnik erfordert nicht mehr unmittelbar die Technologie Plastik.

Die Computertechnologie setzt Plastik voraus.

Gebäude

Flughäfen erhöhen die Zahl der in einer Stadt zulässigen Lufteinheiten von 4 auf 8 und gewähren allen Lufteinheiten +3 EP (siehe Abschnitt Luftkampf und Beförderungen in Kapitel 2).

Das Gerichtsgebäude, das Schloss und das Gefängnis gewähren Spionagepunkte oder Spionagepunktboni (siehe Abschnitt Spionage in Kapitel 2).

Fabriken wirken sich negativ auf die Gesundheit der Bevölkerung in Städten mit Zugang zu den Ressourcen Kohle oder Öl aus.

Ställe werden durch die Erforschung der Fortgeschrittenen Luftfahrt überflüssig.

Monumente und Obelisken werden durch die Erforschung der Astronomie überflüssig.

Paläste gewähren +1 Spionagepunkt.

Das Labor setzt nun die Technologie Supraleiter voraus.

Die Militärakademie setzt die Technologie Militärwissenschaft voraus.

Einheiten

Die Spione wurden umfassend aufgerüstet (siehe Abschnitt Spionage in Kapitel 2).

Belagerungseinheiten besitzen nun einen „maximalen Schadenswert", den sie feindlichen Einheiten direkt oder durch Kollateralschaden zufügen können. Berittene Einheiten und Hubschrauber können jetzt „Flankenangriffe" gegen Belagerungseinheiten ausführen (siehe Abschnitt Fortgeschrittener Belagerungskampf in Kapitel 2.)

Der Grenzwert für den Großen General wurde erhöht (es ist nun mehr Kampferfahrung erforderlich).

Es können nur 4 Lufteinheiten gleichzeitig in einer Stadt stationiert sein. Durch den Bau eines Flughafens steigt dieser Maximalwert auf 8.

Der Grenadier setzt die Technologie Militärwissenschaft statt Chemie voraus.

Die Triere setzt die Technologie Metallguss voraus.

Die griechische Einheit Phalanx ersetzt den Axtkämpfer und beginnt das Spiel mit der Beförderung Marschieren.

Die japanische Einheit Samurai beginnt das Spiel mit der Beförderung Drill I.

Die Kavallerie setzt die Technologie Drall (zusammen mit dem Militärwesen) voraus.

Beförderungen

Für Lufteinheiten stehen jetzt eigene Beförderungen zur Verfügung.

Modernisierungen

Eisenbahnen können gebaut werden, sobald die Ressource Kohle oder Öl verfügbar ist.

Die Festungen wurden in diesem Add-On umfassend aufgewertet. Sie können nun außerhalb Ihres Grenzgebiets errichtet werden, gewähren Angriffs-, Verteidigungs- und Heilboni für freundlich gesinnte Einheiten und können Schiffe und Flugzeuge beherbergen.

Wunder

Der Parthenon setzt die neue Technologie Ästhetik voraus.

Das Wunder Scotland Yard kann nur von einem Großen Spion gebaut werden (wie Schreine nur von einem Großen Propheten errichtet werden können) und gewährt einen Spionagebonus (siehe Abschnitt Spionage in Kapitel 2).

Diverse Wunder gewähren nun Große Persönlichkeit-Punkte (siehe Abschnitt Spionage in Kapitel 2).

Alle nationalen Wunder gewähren nun nur noch +1 statt +2 Punkte für Große Persönlichkeiten.

Stonehenge wird durch die Erforschung der Astronomie überflüssig.

Weltraumrennen

Sie können Ihr Raumschiff nun während der Bauphase betrachten, indem Sie im „Siegbedingungen"-Bildschirm [F8] unter „Weltraumrennen" den Eintrag „Ansicht" auswählen. Hier können Sie Ihr Raumschiff genauer unter die Lupe nehmen und es nach Ihren Vorstellungen gestalten.

Die verschiedenen Raumschiffbauteile setzen andere Technologien voraus als im ursprünglichen *Civilization IV*. Genauere Informationen zu den Änderungen finden Sie in der Zivilopädie.

Sie können ein Raumschiff mit minimaler Teileausstattung starten oder es mit redundanten Systemen ausrüsten, um es leistungsfähiger zu machen.

Raumschiffe treffen nun nach ihrem Start mit Verzögerung ein. Das Ausmaß der Verzögerung ist von den verwendeten Baukomponenten abhängig.

Interface

Feindliche Einheiten, die in Ihr Territorium eindringen, leuchten rot auf.

Die Bildschirme des Auslands- und des Militärberaters wurden erweitert.

Die verstrichenen Runden und das aktuelle Zeitalter werden im Hauptbildschirm angezeigt.

Eigenschaften

Expansive Staatsoberhäupter produzieren Bautrupps 25% schneller (vorher 50%).

Gameplay

Um Handel entlang von Flüssen treiben zu können, muss nun zunächst die Technologie Segeln erforscht werden (siehe „Marinehandelswege" in Kapitel 2.)

Multiplayer

Simultanrunden-Spiele: Spieler desselben Teams können ihre Züge in Multiplayer-Teamspielen gleichzeitig vornehmen.

Staatsformen

Der Staatsformunterhalt für die Sklaverei wurde auf Mittel geändert.

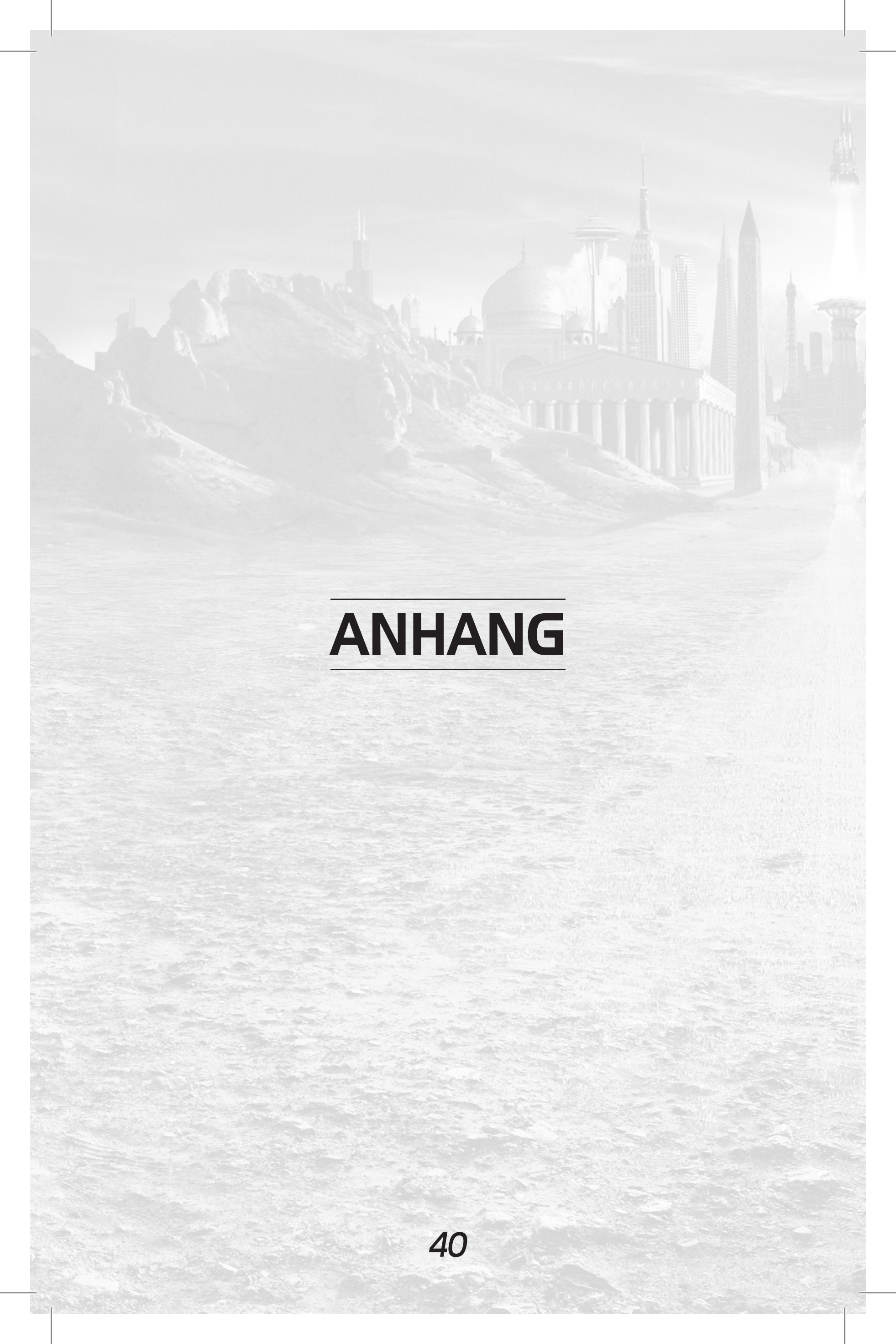
Der Merkantilismus bewirkt, dass fremde Kapitalgesellschaften keine Auswirkungen auf Ihre Städte haben.

Das Staatseigentum bewirkt, dass sämtliche Kapitalgesellschaften keinerlei Auswirkungen auf Ihre Städte haben und gewährt keinen Bonus mehr für Wassermühlen oder Werkstätten, sondern bietet einen +25%-igen Produktionsbonus.

Die Nationale Selbstständigkeit gewährt einen +25%-igen Spionagepunktbonus.

Das Kastensystem erhält einen Nahrungsbonus durch Werkstätten.

Der Umweltschutz erhält einen Nahrungsbonus durch Aufforstung, Windmühlen und Wassermühlen.



ANHANG

REFERENZÜBERSICHTEN

Taste	*Funktion*

Einheiten

Zifferntasten	Einheit fortbewegen
[B]	Bombardieren
[B]	Stadt bauen (mit Siedler)
[C], 3. Maustaste	Auf Einheit zentrieren
[E]	Mit Einheit erkunden (automatisch)
[F]	Verschanzen
[G]	Gehe-zu-Modus
[L]	Schiff beladen
[S]	Wache
[Umschalt-U]	Schiff entladen
[W]	Warten
[Alt-Klick]	Alle Einheiten auf einem Feld gruppieren
[Strg-Zifferntaste]	Ausgewählter Einheit oder Gruppe eine Zifferntaste zuweisen
[Strg-Klick]	Alle Einheiten desselben Typs auf einem Feld gruppieren
[Entf]	Einheit löschen
[Umschalt-Klick]	Kontextmenü des Geländefeldes
[Leertaste]	Runde überspringen
[Strg-H]	Alle verwundeten Einheiten auf einem Feld markieren

Bautrupp-Steuerung

[A]	Modernisierungen bauen (automatisch)
[H]	Lager bauen
[I]	Bauernhof bauen
[K]	Werkstatt bauen
[L]	Sägewerk bauen
[M]	Mine bauen
[N]	Handelsnetz bauen (automatisch)
[Q]	Steinbruch bauen
[R]	Straße/Eisenbahn bauen

[T]	Hütte bauen
[Alt-C]	Wald oder Dschungel roden
[Alt-R]	Straße-nach-Modus
[Umschalt+Strg-C]	Nächste Stadt modernisieren (automatisch)
[Strg-F]	Festung bauen
[Umschalt-P]	Weide/Plantage bauen
[Umschalt-W]	Wassermühle (auf Fluss)/Windmühle (auf Hügel) bauen
[Umschalt-W]	Weingut (auf Wein)/Quelle (auf Öl) bauen
[F]	Aufforstung

Arbeitsboote

[F]	Fischerboote bauen
[O]	Bohrinsel bauen
[Umschalt-W]	Walfänger bauen
[R]	Handelsweg bauen

Lufteinheiten

[B]	Luftbombardierungsmodus (feindliche Städte/ Felder)
[R]	Aufklärungsmodus
[S]	Luftangriffsmodus (feindliche Einheiten)
[Alt-R]	Stellungswechselmodus
[I]	Abfangmodus

Berater

[F1]	Inlandsberater
[F2]	Finanzberater
[F3]	Staatsformenberater
[F4]	Auslandsberater
[F5]	Militärberater
[F6]	Technologieberater
[F7]	Religionsberater
[F8]	Sieg
[F9]	Info-Bildschirm
[F10]	Hauptstadt
[F11]	Globale Ansicht
[F12]	Zivilopädie

Allgemein

[P]	Karte anpingen
[Alt-I]	Interface entfernen
[Alt-Q]	Ausscheiden (aufgeben)
[Strg-W]	Weltenbauer öffnen
[Alt-D]	Spielername/Zivilisationsname ändern
[Strg-Zifferntaste]	Produktionsliste speichern (im Stadt-Bildschirm)
[Zifferntaste]	Gespeicherte Produktionsliste laden (im Stadt-Bildschirm)
[Strg-B]	Leere Karte ein/aus
[Strg-I]	Interface minimieren
[Strg-L]	Spiel laden
[Strg-M]	Musik ein/aus
[Strg-O]	Optionsmenü
[Strg-R]	Ressourcen anzeigen ein/aus
[Strg-S]	Spiel speichern
[Strg-T]	Rasterlinien anzeigen ein/aus
[Strg-Z]	Geländefeld-Erträge anzeigen ein/aus
[Strg-Pfeiltaste links]	Kamerawinkel 45° im Uhrzeigersinn verankern
[Strg-Pfeiltaste rechts]	Kamerawinkel 45° gegen den Uhrzeigersinn verankern
[Eingabe]	Durch Einheiten schalten, Runde beenden
[\]	Zur letzten gewählten Einheit wechseln
[Esc]	Aktuellen Bildschirm verlassen/Menü öffnen
[,]	Zur vorherigen Einheit wechseln (gleiches Feld)
[.]	Zur nächsten Einheit wechseln (gleiches Feld)
[-]	Durch aktive Bautrupps schalten
[Pos1], [Ende]	Durch Städte schalten
[Einfg]	Stadt-Bildschirm der nächsten verbündeten Stadt öffnen
[Pfeiltaste links/rechts]	Zur nächsten Stadt springen (im Stadt-Bildschirm)
[Bild-ab]	Zoomfaktor verringern
[Bild-auf]	Zoomfaktor erhöhen
[Pause]	Spiel pausieren
[Druck]	Screenshot anfertigen
[Umschalt-Eingabe]	Runde beenden

[Umschalt-Pfeiltaste links]	Kamera im Uhrzeigersinn drehen
[Umschalt-Pfeiltaste rechts]	Kamera gegen den Uhrzeigersinn drehen
[Tab]	Chat mit Team
[Umschalt-Tab]	Chat mit allen
[Strg-Tab]	Chat-/Ereignis-Log
[Rollen]	Sprachchat mit Team
[Umschalt-Rollen]	Sprachchat mit allen
[Strg-Rollen]	Sprachchat im Diplomatie-Bildschirm
[Alt-S]	Schild erstellen
[Alt-U]	Einheitenmarkierung wechseln
[Strg+Alt-S]	Gruppenspeichern (alle speichern gleichzeitig)
[Umschalt-F5]	Schnellspeichern
[Umschalt-F8]	Schnellladen
[Alt+Umschalt-D]	Admin-Tools
[Strg+Umschalt-H]	Ruhmeshalle-Bildschirm
[Strg-E]	Spionagebildschirm
[Alt-F1]	Kolonie freigeben

Kamerasteuerung

[Alt-O]	Kameraansicht abflachen
[Strg-\]	Durch Kameramodi schalten
[Strg+Alt-F]	Flugkamera umschalten
[Alt+Umschalt-F]	Mausgesteuerte Kamera umschalten
[Alt-F]	Draufsicht umschalten

CREDITS

Civilization Series Creator
Sid Meier

Civilization IV Designer
Soren Johnson

Civ4: Beyond the Sword Development Team

Production Team
Jesse Smith,
Producer
Clint McCaul,
Associate Producer
Scott Wittbecker,
Production Assistant
Liam Collins,
Production Assistant

Art Team
Dorian Newcomb, Lead Artist
Jerome Atherholt
Mike Bates
Kevin Bradley
Rob Cloutier
Nathan Gordon
Alex Kim
Steve Ogden
Nick Rusko-Berger
Tom Symonds

Design Team
Alex Mantzaris, Lead Designer
Jon Shafer, Lead Designer
Liam Collins
Jesse Crafts-Finch
Timothy McCracken
Paul Murphy
Ed Piper

Programming Team
Alex Mantzaris,
Lead Programmer
Jason Winokur, 3D Programmer
Sergey Tiraspolsky, Tools and Automation

Writers
Paul Murphy, Manual and Lead Writer
Liam Collins
Jesse Crafts-Finch
Jon Shafer

Audio Team
Michael Curran,
Lead Audio Designer
Mark Cromer, Sound Designer
Dean Ray Johnson
Roland Rizzo

Composers
Mark Cromer
Michael Curran
Roland Rizzo

Quality Assurance
Timothy McCracken,
QA Manager
Grant Frazier, QA Project Lead
Patrick Glascoe
Scott Wittbecker

Additional Functional Support

Production
Trevor Ruben
Sergey Tiraspolsky

Art
Brian Feldges
Seth Spaulding

Programming
Mike Breitkreutz
Jon Shafer

Music Composition
Dean Ray Johnson
Timothy McCracken

Additional External Support

Art
Jack Snyder
Matthew Skuntnik
Russell Vaccaro III

Design Consultant
Robert "Sirian" Thomas
Dale "Dale" Kent
Derek "Kael" Paxton
Gabriel "Rhye" Trovato

Programming
Blake Walsh, AI Programmer

Firaxis Games

President / CEO
Steve Martin

Chief Creative Officer
Sid Meier

Executive Producer
Barry Caudill

Technology Leads
Ken Grey
Jake Solomon
Mustafa Thamer
Don Wuenschell

Art Director
Seth Spaulding

Marketing Director
Kelley Gilmore

IT Manager
Josh Scanlan

Manager, Online Marketing
Dennis Shirk

Human Resources Manager
Susan Meier

Office Manager
Donna Rubb

Additional

Introduction Movies
Janimation

Voice Over Production & Post Production
Wave Generation

Voice Over Production Directed By
David Lipes

Recording Engineer
Samuel Girardin

Voice Over Editor
Michel Marchant

BTS Choir Recorded at Studio Unknown

Engineer
Kevin Hill

Vocal Score Transcription
Geoff Knorr

Singers
Jillian Goldin
Paul Mulligan
Britt Oken-Ecker
James Parks
Emily Sanchez
Amanda Varrone
Nicholas Werner
Nathan Wyatt
Fall From Heaven Team
Derek 'Kael' Paxton, Lead
Michael 'AlazkanAssassin' Hall
Chalid
Jon 'Corlindale' Duus
Philippe 'C. Roland' Côté-Léger
Eli 'Loki' Markham
Randy 'Niki's-Knight' Miller
Martin 'Ploeperpengel' Zutz
Stephan 'seZereth' Weiß
Ben 'Talchas' Segall
Ilia 'White Rabbit' Draznin
William 'Wilboman' Nordan
Tom 'Woodelf' Snyder

Road to War Team
Dale Kent, Lead
David Sobotka
Tony Kiehl

Rhye's and Fall Team
Gabriel 'Rhye' Trovato
Oscar 'Elhoim' Velzi
Josiah Adán "Whitefire" Meyer
Alex "OzzyKP" Koroknay-Palicz

Ethnically Diverse Units
Philippe "C.Roland" Côté-Léger
Ilia "White Rabbit" Draznin
Kenneth "Impaler" Ferland
Michael "AlazkanAssassin" Hall
Derek "Kael" Paxton
Alexander "Alexander01" Strub
Oscar "Elhoim" Velzi
Stephan "seZereth" Weiß
Martin "Ploeperpengel" Zutz
Danthrax

Play Session Testers
Aaron "Zhenon" Riel
Aaron "Zhenon" Riel
Alex "OzzyKP" Koroknay-Palicz
Alexander "Alexander01" Strub
Andrej "player1" Damjanovic
Andrew "ainwood" Inwood
Andrew Johnson
Anthony "Dominae" Petryk

Ben Sarsgard
Blake Walsh
Dale
Daniel "El Mariachi" Pereira
Daniel "Zaldar" Cole
Daniels "Solver" Umanovskis
danthrax
Dave "Hexagonian" Sobotka
David "DaveMcW" McWilliams
DeyReepher
Eli "Loki" Markham
Eystein "Willburn" Hansen
Frank Moore
Gabriele "Rhye" Trovato
Gloria "Nolan" Carson
Gogf
Henning "Pfeffersack" Assfalg
Ilia "White Rabbit" Draznin
Jeffrey "Atlas" Ringhausen
Joe "Snoopy369" Matise
Jon "CanuckSoldier" Ryder
Kael
Kai "ColdFever" Fiebach
Kelly "Yin" McLaughlin
Kevin "Krill" Rill
Kristian "KriFos" Foshaug
Marcus "Aussie_Lurker" Hicks
Mark "MookieNJ" Swiss
Martin "Ploeperpengel" Zutz
Michael "AlazkanAssassin" Hall
Nicholas "Abyss" Karl
Niilo "vorshlumpf" Van Steinburg
Oscar "Elhoim" Velzi
Peter "Gyathaar" Pettersen
Peter "Maniac" Steenbeke
Philippe "C.Roland" Côté-Léger
Phillipp "Cham" Goetze
Radek "vondrack" Vondracek
Randy "Nikis-Knight" Miller
Rob Cheng
Robert "CyberShy" Plomp
Scott "DeathtoALL" Forehan
SeZereth
Sirian
Speaker
Stephan "seZereth" Weiß
Tatu "proviisori" Lajunen
Viktor "Gramphos" Griph
Whitefire
Wouter "Locutus" Snijders

Scaleform Team
Brendan Iribe
Michael Antonov
Sven Dixon
David Cook
Andew Reisse

Special Thanks
To the supportive members of Frankenstein for all their help!!
Civ Fanatics and Apolyton!!
The Civ4 Community
All of our Loving and Understanding Families and Friends!!

2K Publishing

President
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismailer

VP Product Development
Greg Gobbi

Development Manager
Jon Payne

Technical Director
Tim Perry

Associate Producer
Jason Bergman

VP Marketing
Sarah Anderson

Director of Marketing
Tom Bass

Senior Product Manager
Matt Kassan

Marketing Coordinator/ Community Manager
Eric Monacelli

Senior Production Manager
Jack Scalici

Production Manager
Lydia Jenner

Director of Public Relations
Marcelyn Ditter

Art Director, Creative Services
Lesley Zinn

Web Manager

Gabe Abarcar

Web Designer
John Kauderer

Director of Operations
Dorian Rehfield

VP Sales & Licensing
Steve Glickstein

Strategic Sales and Licensing Manager
Paul Crockett

Media Specialist
Larry Stephens

Quality Assurance Director
Lawrence Durham

Standards Lead
Michael Greening

Standards Senior
Paul Diaz

Standards Team
Matt Newhouse
Michael Melody
Cory Bernhardt
Eric Lane
George Soluk
Andrew Garrett

Lead Tester
Michael Chang

Senior Tester
Tristan Clark
Jason Wilson

Quality Assurance Team
Chelsy Berry
Larry Bolden
Jon Bunch
Ian Clark
John Dickerson
Griffin Funk
Chris Gutierrez
Willie Hein
Twan Intarathuch
Kevan Killion
Eugene Kim
Chris Lehmann
Karen McOscar
Mike Mercer
Sean Miller
Matt Mullen
Chalermchai Plianpho
Jeremy Ranzinger
Cash Russell
Dane Smith
Kevin Tuber
Justin Waller
Shawn Watson

QA Asset Coordinator
David Barksdale

2K International

General Manager
Neil Ralley

International Marketing Director
Matthias Wehner

International PR Director
Markus Wilding

International Product Manager
Ben Wyer-Roberts

International PR Manager
Karl Unterholzner

Licensing Director
Claire Roberts

International Marketing Assistant
Sam Woodward

2K International Product Development

International Producer
Sajjad Majid

Localisation Manager
Scott Morrow

Development Team
Daniel Bailie
Denby Grace
Matthew Seymour
Mark Ward

External Localisation Teams
Around The Word
Effective Media GmbH
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia

2K International Quality Assurance

QA Manager
Chris Rowley

Functionality Supervisor
Domenic Giannone

Localisation Supervisor
Iain Willows

Mastering Engineer
Wayne Boyce

QA Technicians - Functionality
Alex Cox
Michael Bunning
Denver Cockell
Arsenio Formoso
Natalie Holkham
Rob Jenkins
Russell Keawpanna
Steve Manners
Ian Moore
Sebastian Belton

Localisation Project Lead
Sebastian Frank

QA Technicians - Localisation
Nicolas Adam
Marco Angiuoni
Alessandro Cilano
Adele Dalena
Terryll Garrison
Alessandro Gatti
Beatriz Gonzalez
Pauline Martyn
Didier Pruvot
Hugo Sieiro
Santiago Garcia
Joségui Miñana

Design Team
James Crocker
James Quinlan
Tom Baker

Take Two Publishing Team

Adrian Lawton
Andreas Traxler
Anja Wagner
Barbara Ruocco
Ben Seccombe
Cristiana Colombo
Fabio Gusmaroli
Federico Clonfero
Isabelle Jacober
James Ellingford
Jo Upton
Jochen Färber
Jochen Till
Jose Antonio Muñoz-Calero Fernandez
Leigh Harris
Magda Bona
Maikel van Dijk
Monica Puricelli
Nasko Fejza
Nguyen Doan
Nico Grupp
Nicole Mucubitsi
Olivier Troit
Raquel Garcia Gonzalez
Rob Bartholomew
Rob Donald
Sandra Melero
Sarah Seaby
Serhad Koro
Warner Guinée

Special Thanks
Marc Berman
Bob Blau
David Boutry
Alice Chuang
Scott DeFreitas
David Edwards
Dan Einzig
David Gershik
Paul Kim
Jenn Kolbe
Xenia Mul
Drew Smith
Take-Two Sales
Natalya Wilson
James Pacquing
David Perry
Elizabeth Tobey

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer-/Videospiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.

(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

(3) Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 13 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein

Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support nach § 13 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Spiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take 2 übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take 2 schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

KUNDENDIENST

KUNDENDIENST
Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

ONLINE-SUPPORT
Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support unter www.take2.de/onlinesupport.

TELEFON-SUPPORT
Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung. Für PC-Nutzer: Um Zeit und Kosten zu sparen, halten Sie bitte Informationen über Prozessor, Taktfrequenz, Arbeitsspeicher, Grafik- und Soundkarte, CD-Laufwerk, besondere Eingabegeräte und Internetverbindung bereit (Startmenü, „Ausführen“, „dxdiag“ eingeben und Informationen speichern).

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere Express-Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr zur Verfügung steht.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:
Tel.: 0900 – 1 393 493 (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz)

Aus Österreich wählen Sie bitte:
Tel.: 0900 – 160 672 (1,802 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Diese Hotline ist günstiger, zu erreichen Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr, und erfordert für eine schnellere Bearbeitung den EAN-Code des gekauften Spiels (13-stelliger Code unter dem Strichcode auf der Rückseite der Verpackung)

Aus Deutschland wählen Sie bitte:
Tel.: 0900 – 1 392 492 (0,62 € / Minute aus dem deutschen Festnetz)

Aus Österreich wählen Sie bitte:
Tel.: 0900 – 241 231 (0,676 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz)

HELPLINE
Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise und Cheats, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:
Tel.: 0900 – 1 391 491 (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz)

Aus Österreich wählen Sie bitte:
Tel.: 0900 – 400 873 (1,802 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz)

DEFEKTE DISCS
Ihre Spiel-Disc ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!

Wir haben einen Spiele-Tausch eingerichtet für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus. Sie können uns den Fall komfortabel per Online-Formular melden:

www.take2.de/cdtausch

Wenn Sie über keinen Internetanschluss verfügen, können Sie den Disc-Tausch auch auf postalischem Weg nutzen. Dies geschieht folgendermaßen:

1. Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift und Telefonnummer) an:

   Take 2 Interactive GmbH
   DISCTAUSCH
   Agnesstr. 14
   80798 München

   Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als "Einwurfeinschreiben". Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

2. Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.

3. Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger:	Take 2 Interactive
Bank:	HypoVereinsbank München
BLZ:	700 202 70
Konto:	66 09 23 578
Betreff:	CD-Tausch / Spielname

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

IBAN: DE61700202700660923578

SWIFT-Code: HYVEDEMMXXX

4. Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

• Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!

• Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.

• Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrechterhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch die Take2 Interactive GmbH; es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.

Classical selections in the public domain courtesy of Naxos of America Inc.

John Adams publishers:	John Adams masters:
Boosey and Hawkes	Nonesuch Records
Music Sales West	E M I Classics
Associated Music Publishers	Naxos of America Inc.



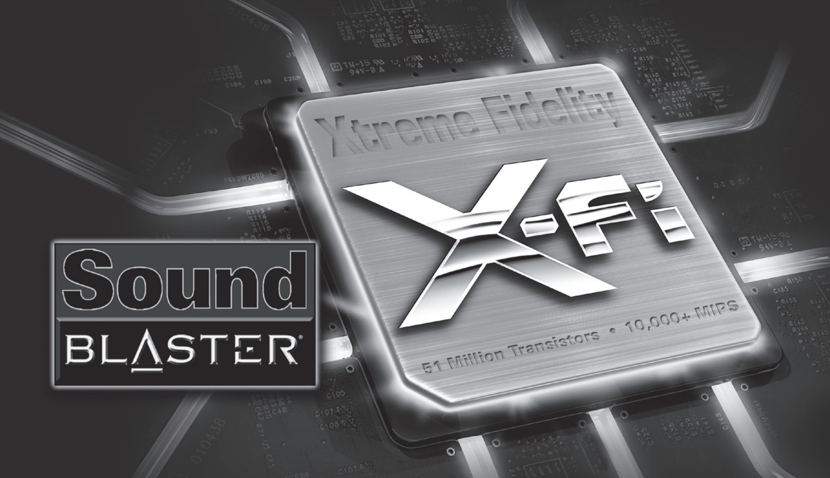


Orchestral samples included in this recording from the Vienna Symphonic Library

Main Menu Earth based on Earth Image Blue Marble: Reto Stöckli, NASA Earth Observatory
Cinematics courtesy of Liquid Development, LLC and Brain Zoo Studios

Pen Tools Scripts courtesy of Paul Neale (www.paulneale.com)

Alarm! Sound von allen Seiten. Surround Sound mit Kopfhörern und bis zu 40% schnellere Spiele.



Xtreme Fidelity™

Glaube was du hörst

Das Upgrade, das nicht von dieser Welt ist: die Soundkarte Sound Blaster X-Fi Platinum Fatal1ty Champion Series für Ihren PC. Einen besseren Sound haben Sie noch nie gehört. Und mit X-Fi hört sich auch MP3 einfach besser an!

Alle Infos auf europe.creative.com/xfi

CREATIVE®